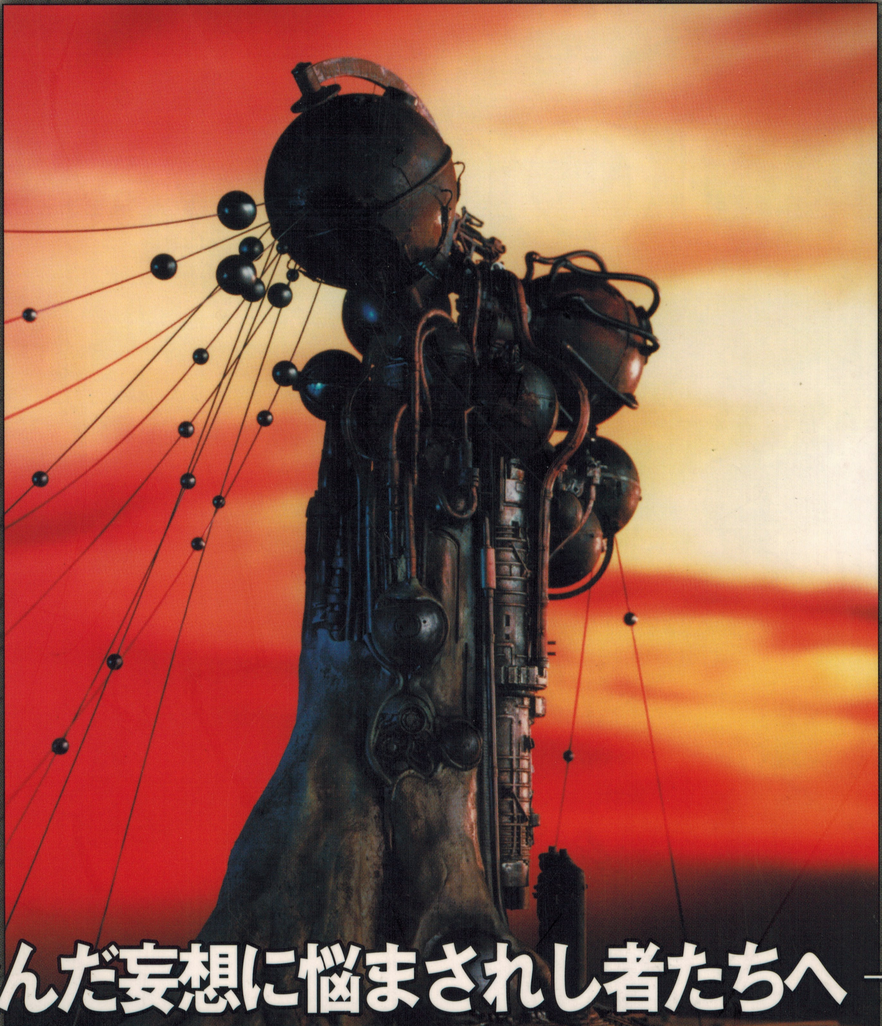
セガサターン完璧攻略シリーズ㉝

SEGASATURN

BAROQUE
バロック
完全ガイドブック



歪んだ妄想に悩まされし者たちへ──

編著　ファイティングスタジオ

セガサターン完璧攻略シリーズ㉝

BAROQUE

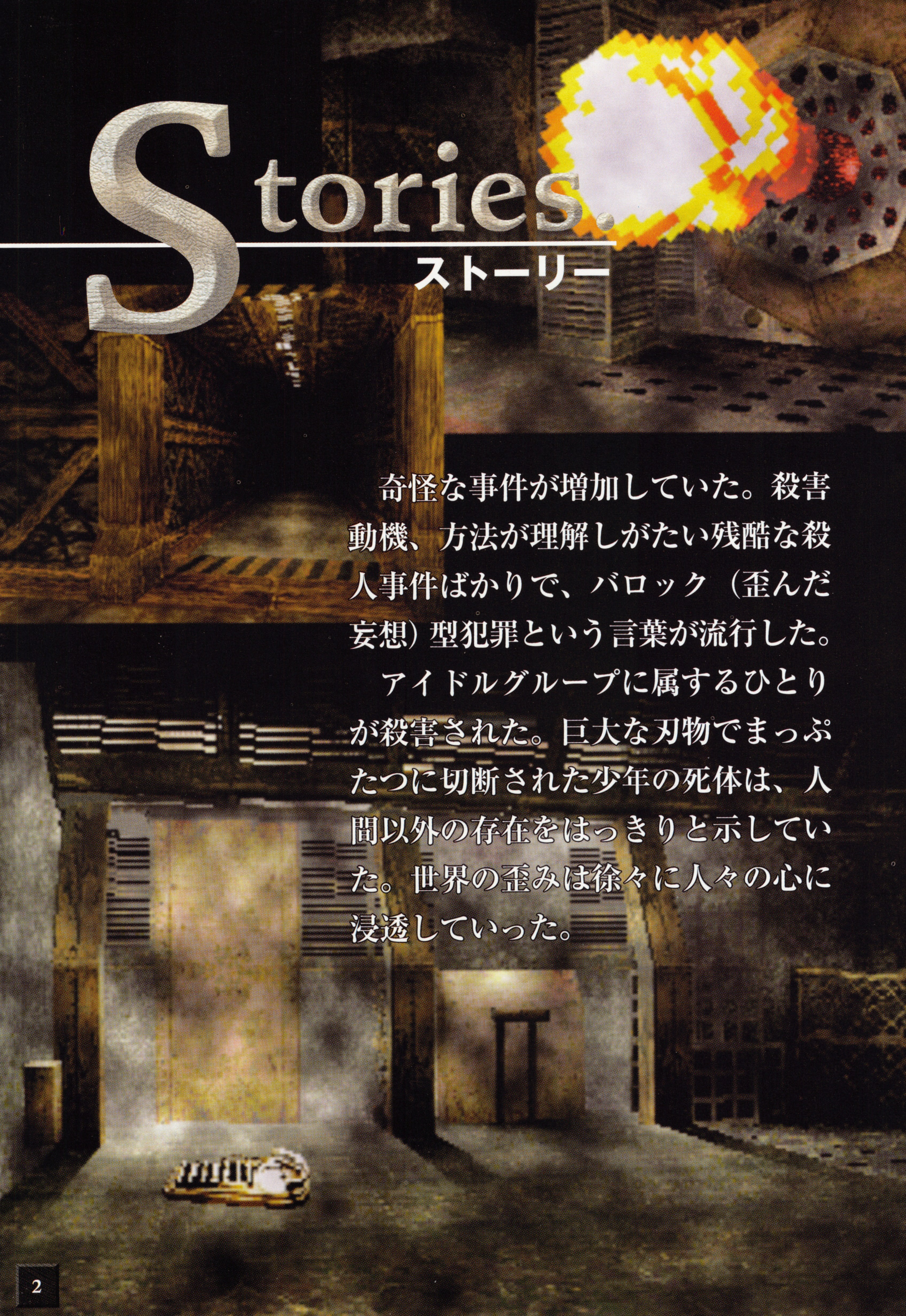
バロック

バロック 完全ガイドブック

BAROQUE

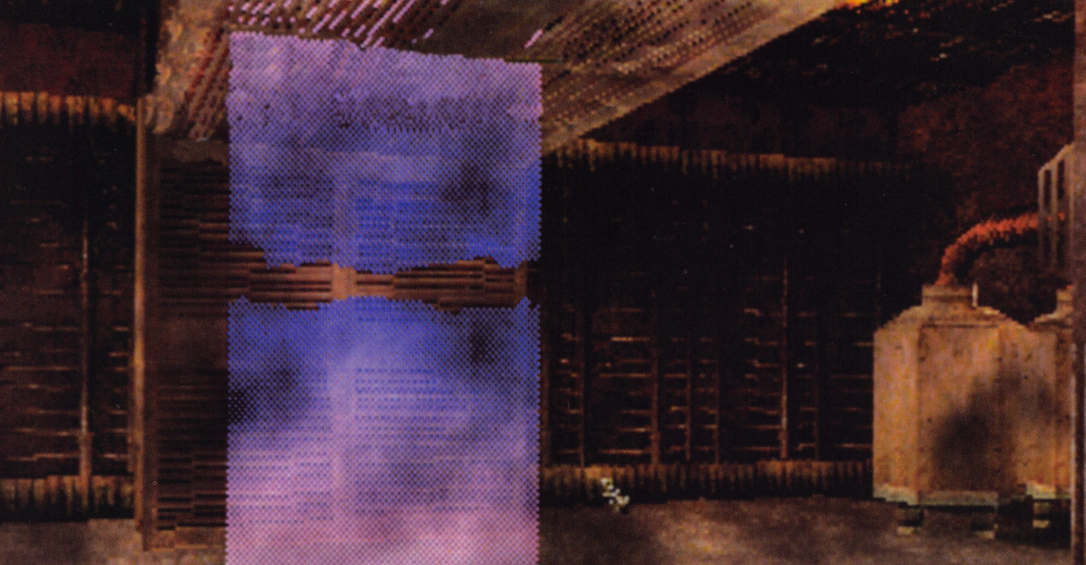
バ　ロ　ッ　ク

バロック完全ガイドブック

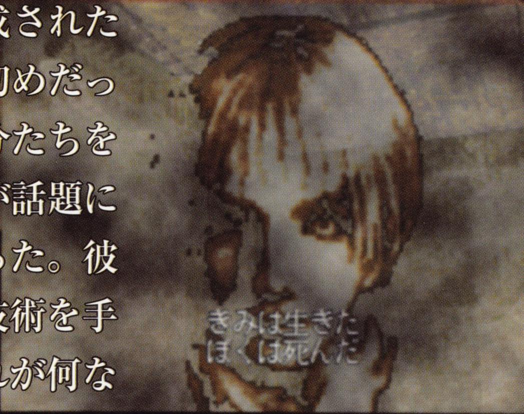


Stories.
ストーリー

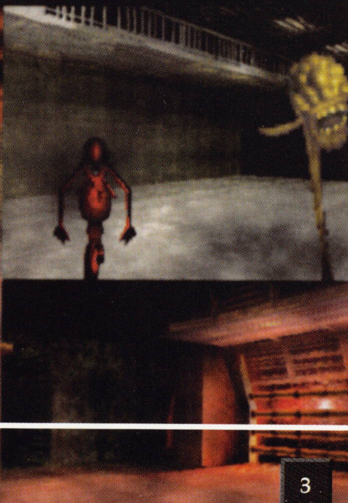
　奇怪な事件が増加していた。殺害動機、方法が理解しがたい残酷な殺人事件ばかりで、バロック（歪んだ妄想）型犯罪という言葉が流行した。
　アイドルグループに属するひとりが殺害された。巨大な刃物でまっぷたつに切断された少年の死体は、人間以外の存在をはっきりと示していた。世界の歪みは徐々に人々の心に浸透していった。

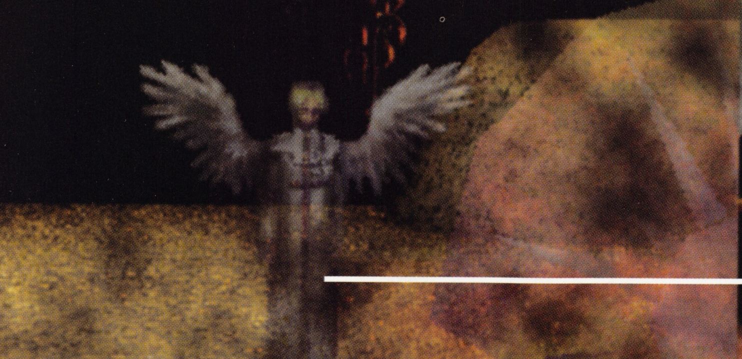


異形殺戮部隊が正式に結成されたのは、大熱波が起きる年の初めだった。偽装翼を身に付け、自分たちを天使だと名乗る奇妙な宗教が話題になったのも同時期のことだった。彼ら、マルクト教団は、神の技術を手に入れたと宣言したが、それが何なのかはわからずじまいだった。



大熱波が起こったからだ。白い光と爆音が世界を包んだ。そして世界のあらゆるものが歪んでしまった。





Characters.

登場人物

主人公

漠然と罪の意識を持っている以外には記憶を持たない青年。最下層の主との接点を持つ、唯一の存在でもある。

上級天使

主人公に、神経塔へ向かうよううながし、天使銃を渡してくれる。その姿は、おぼろげな映像でしかない。

地下深くに姿を見せる天使。過去に、大きなあやまちを犯したことを悔やんでいる、という。

天導天使

主人公に対して、ややおびえているような表情を示しながらも、きれいな水を要求してくる女性。

イライザ

アリス

過去に主人公との間に何かが起きたらしきことを口にする、ボーイッシュなスタイルをした女性。

天使虫リトル

神経塔内部を飛び回ると噂されている小さな存在。一見、赤ん坊のように見えるが、表情は苦痛に満ちている。

CONTENTS

ストーリー ……………………………2
登場人物 ……………………………4

基礎知識 ……………………… 7

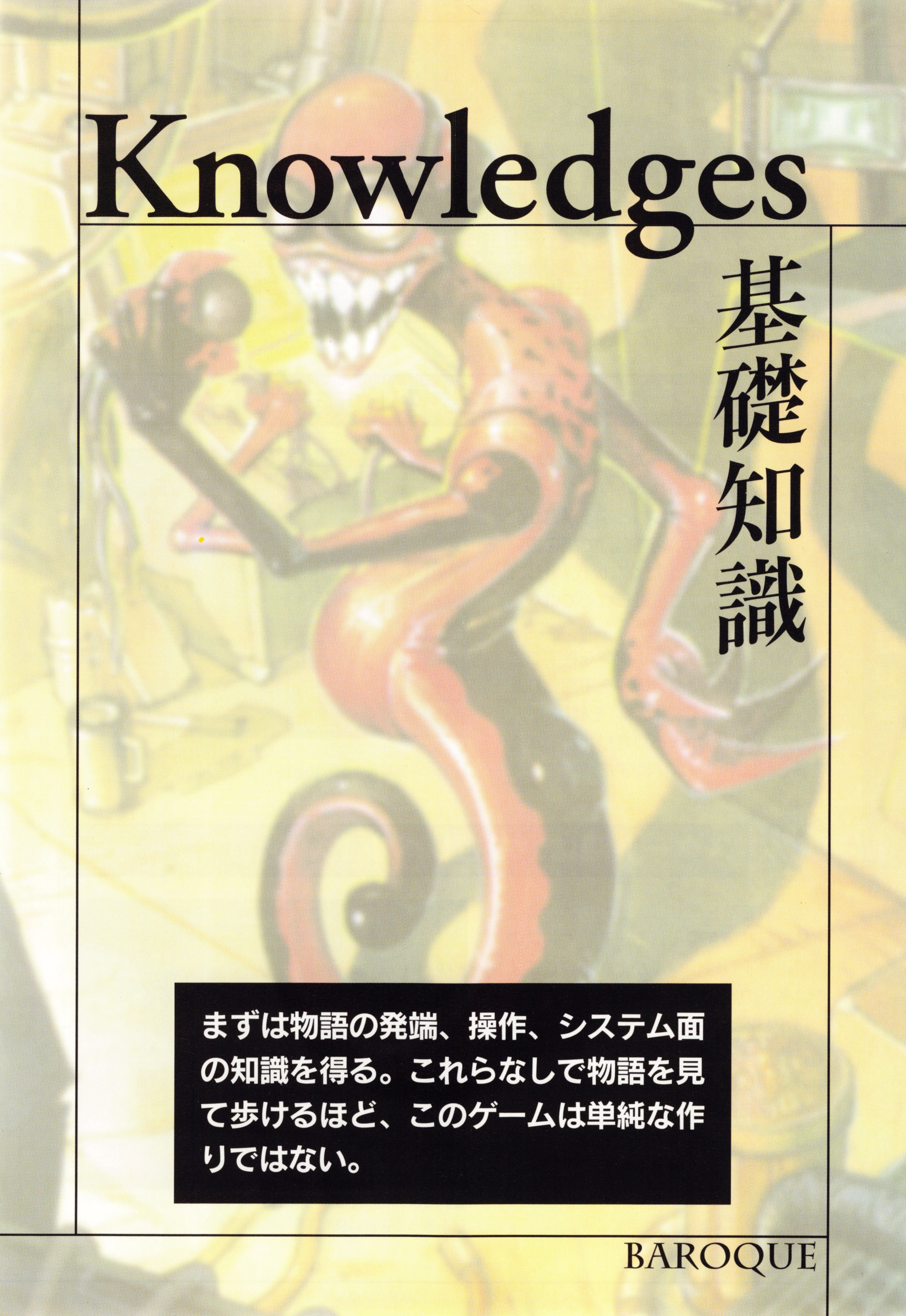
Step1.ルールを知っておく ……………8
Step2.操作を覚える ……………………10
Step3.画面構成を知る …………………11
Step4.移動について ……………………12
Step5.戦闘について ……………………14
Step6.アイテムの役割 …………………16
Step7.状態について ……………………18

シナリオ解析 …………………19

Step1.スタート地点・外界 ……………20
Step2.人物関係を理解する ……………22
Step3.異形の分布 ………………………24
Step4.アイテムの特殊入手条件 ………25
攻略Chapter1
一度目の神経塔 …………………………26
攻略Chapter2
最下層の主との一体化 …………………28
攻略Chapter3
主との一体化を試みるが…… …………30
攻略Chapter4
そして融合へ…… ………………………34
攻略直結テクニック1
役立つ知識の数々 ………………………36
攻略直結テクニック2
いくつかのプレイパターン ……………40
攻略直結テクニック3
物語の理解を深める用語 ………………42

異形・アイテムデータ …………45

異形データ ………………………………46
アイテムデータ …………………………54



Knowledges

基礎知識

まずは物語の発端、操作、システム面の知識を得る。これらなしで物語を見て歩けるほど、このゲームは単純な作りではない。

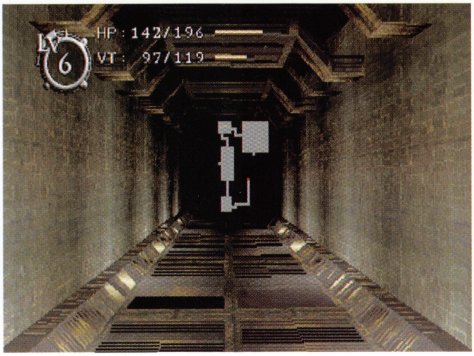
Step 1.
ルールを知っておく

冒険の舞台、神経塔へ入るまえに頭に入れるべきことは多い。
成長、迷宮、階層、目的について理解しておこう。

1 足を踏み入れるごとに変化するダンジョン

スタート・フロアとなる外界を除き、すべての階層は、訪れるたびにダンジョンの地形や、壁をはじめとする景色が変化する。いちいち地図を自分で紙に書いたりする必要はまったくない代わりに、毎回新しいマップに挑戦しなくてはならない。

しかし、移動中にBボタンを押すことで、自分の歩いた部分のみを平面化したマップを表示してくれる。それにより、自分のいる場所がまるっきりわからなくなる心配はあまりないはずだ。



▲マッピングの必要はまったくない。場合によっては、降り立った部屋に下層への階段があることもある

2 スタート時はいつもレベル1から

迷宮内で敵を倒せば、それぞれの敵に応じた経験値が得られる。そして特定の数値に達すればレベルが上がる。ここまでは多くの成長型ゲームと同じだ。

しかし、迷宮をクリアしたり、敵に倒されて再び外界に出るとレベルは1に戻る。つまり迷宮に入るたびに、最初から主人公を成長させる必要がある。

とはいえ、レベルアップのテンポは比較的スムーズで、自分なりに効率のよい経験値稼ぎを目指せば、さほど苦にはならないはずだ。

▲いつもレベルは1から始まる。それだけに、毎回、緊張感をもって迷宮に挑戦することができる

3 アイテムもすっかり消え去る

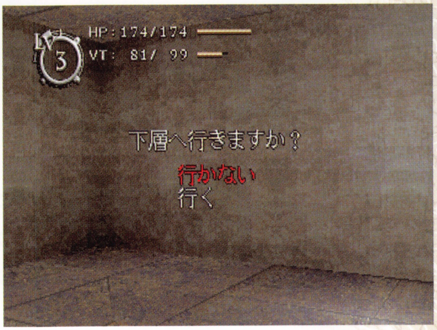
レベル同様に、迷宮で入手したアイテムも、次に挑戦するときにはなくなっている。よいアイテムを入手して、それを使い惜しんでいたがために、敵の餌食になってしまうのはナンセンスだ。

迷宮のなかにときおりある、感覚球と呼ばれる物体にアイテムを投げれば、少数だが地上に送れる。送ったアイテムは次に迷宮に向かうときに神経塔の入口手前で拾うことができる。

◀アイテムは1回の挑戦で消費すべき。ピンチ時にはためらわずに使おう

4 最下層は地下22階

地下迷宮はワンフロアごとに下層への階段を通じてつながり、最終的に地下22階にまで達する。各階層の広さはまちまちで、通路がやたらに長いフロアや、大部屋がいくつもあるフロアも存在する。イベントのあるフロア以外では、経験値とアイテムを集め、階段を探し出し、さらに下のフロアへ向かうことが目的となる。出現する敵は、基本的には下へ向かうほど徐々に強くなっていく。



◀下層への階段は、虹色の筒状の物体。重なれば、下へ降りるかどうかが選べる

5 ステップごとに目的がある

あちこちでイベントをこなすことにより、同じ神経塔を、同じように下っていきながらも、徐々に主人公が目指すべき目的は変化していく。微妙なメッセージの変化や、迷宮内で初めて出会う人物に関して敏感になれば、物語をより理解しやすくなるだろう。イベントと目的をもとにおおまかに物語を区切るとすれば、４つの段階に分類できる。26ページからの攻略編でも、これをもとに解説する。

◀さりげない会話が、重要な分岐になることも。人物には迷わず接近してみよう

基礎知識

Step2.
操作を覚える

360度、どこからでも攻めてくる敵との戦い。
操作は確実に指で覚えておかねばならない。

コントローラの操作

コントロールパッド

マルチコントローラ

マルチコントローラについて

本体とは別売りのセガマルチコントローラを使用すれば、より緻密な立体画面移動が可能になる。使用する場合には、コントローラ上の「モードスイッチ」をアナログモードに切り換えてから、セガサターン本体の電源をオンにすること。

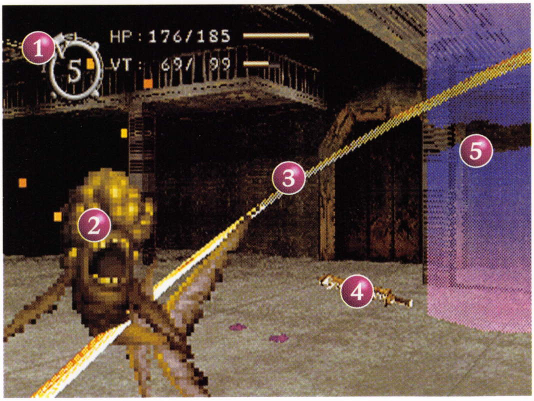
ボタン・キー	移動画面	メニュー画面
方向ボタン・アナログキー	↑、↓移動／←、→横を向く	選択
L・Rボタン／トリガー	横移動	ページ切り換え
A／Cボタン	攻撃	決定
Bボタン	２Dマップ表示	キャンセル
X／Zボタン	メニュー画面を開く	決定
Yボタン	使用しない	アイテム整頓
スタートボタン	一時停止	使用しない

Step3.

画面構成を知る

瞬時に判断できるよう画面のレイアウトを頭に入れる。より多くの情報をいちどに得るためにも重要だ。

移動・戦闘画面



1. **レベル・階層**：通常の移動・戦闘中はレベル表示。しばらく立ち止まると現在の階数を表示する。
2. **異形**：敵モンスター。
3. **攻撃効果**：武器により異なる効果が現れる。
4. **アイテム**：フロアに落ちている。上に重なれば入手することができる。
5. **階段**：下層へ向かうためのポート。重なることで、降りるか否かの選択肢が出現する。

メニュー画面

1. **現在の階数**
2. **レベル**
3. **経験値／次のレベルまでに必要な経験値**
4. **現在のHP／HP最大値**
5. **現在のVT（バイタリティ）／VT最大値**
6. **AT（攻撃能力）／AT最大値**
7. **DEF（防御能力）／防御能力最大値**
8. **アイテム解説／コマンド**
9. **現在所持しているアイテム**
10. **自分の状態**
11. **Eマーク**：装備中のアイテムを示す
12. **Rマーク**：Rボタンで追加ステータスを確認

Step4.
移動について

戦闘、出会い、イベントが待ち受ける迷宮。効率よくそれらを体験するための手段を知ろう。

1 イベント・人物に出会う

物語を進行させるために絶対に必要なのが、特定の人物に会い、いくつかのイベントをこなすことだ。物語の進行に直接関係のないものも多少はあるが、関わったからといって、話がややこしくなる種類のものは存在しない。怪しい人物には、積極的にアプローチしてみよう。

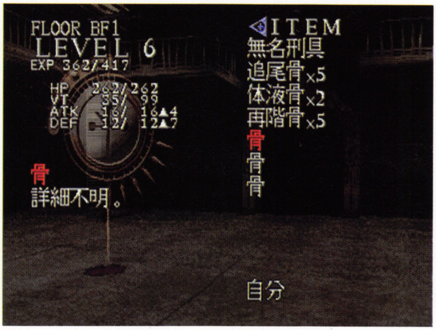
ただし、話のつながりが見えにくい会話が少なくない。情報を自分なりに整理して、その時点で自分に必要なメッセージを判断することも必要だ。

◀会話時は周囲の異形に注意。また会話だけでなく、ときに攻撃することも必要

登場人物P.22／イベント攻略P.26

2 アイテムをひろって強化・回復

地下迷宮には、さまざまなアイテムが落ちている。迷宮の構造と同じように、アイテムの配置も迷宮に入るたびに変化する。運がよければ、早いうちに強力な装備を得られるし、反対に地下深くまで剣さえ見つからないこともある。アイテムの力なしに神経塔を踏破するのは不可能だ。武器や防具以外にも、回復、攻撃、装備品や自分の属性変化、性質変化用のアイテムなどがある。徹底的に歩き回って、全アイテムを集める姿勢で挑むべきだ。

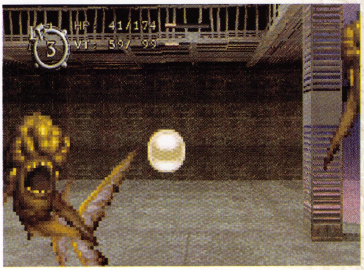


◀拾っても正体不明のアイテムは、使えば判明するが、ダメージを負うことも

アイテムの役割P.16／アイテムデータP.54

3 異形と戦って道を切り開く

神経塔のあちこちで出現する敵の異形は、放っておくと勝手に襲いかかってくる。また、なかには通路をふさぐ格好で待ち伏せをしているものもいる。ゆえに異形を倒さずに進むのは困難だ。異形を倒せば経験値とアイテムが得られる。多くの場合、異形はイデアセフィロスと呼ばれる白い球体を残す。これを取ることで、バイタリティをわずかに回復することができる。また、イデアセフィロスの代わりに、まれに装備品や道具を落とすこともある。



◀ちまちまながらもイデアセフィロスでバイタリティを回復する

戦闘についてP.14／異形データP.46

4 ステイタスチェックをこまめに

メニュー画面では、自分の状態と所持アイテムの確認ができる。HPやVTにはつねに気を配ろう。敵の攻撃を受けるとHPは減るが、VTは減らない。移動中はVTを消費するが、HPは回復。ただしVTが0になると、HPが減っていく。

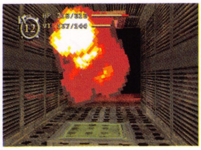
また、アイテム欄下段にある「自分」にカーソルを合わせることで、毒や暗闇などの状態変化を確認できる。

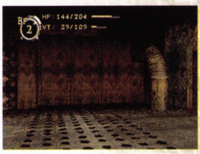
◀「自分」でRボタンを押すと、寄生虫と焼印の確認もできる

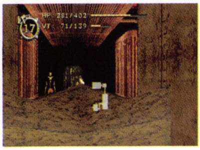
5 トラップに気を配る

神経塔内部には、数は少ないもののトラップがいくつか存在する。ダメージを受けてしまうスイッチ、一見行き止まりに見える偽の壁など、的確な対処方法を心得ていないと、探索もままならないものばかりだ。これらは基本的に、下層へ降りるほど頻繁に出現する傾向がある。

Bボタンで表示される平面マップでは部屋が続いているはずなのに、立体画面では行き止まりに見える。こんなときは偽の壁だ。壁に向かって剣で攻撃したり、同じ部屋のなかにレバーがないかどうか確認しよう。


▲通路のスイッチで炎が飛来。すばやく歩き去る


▲一見行き止まりの壁。近くのレバーを攻撃する


▲これも壁。壁自体に向かって攻撃すれば開く

▲赤い炎の壁。接触してしまうと大ダメージだ

基礎知識

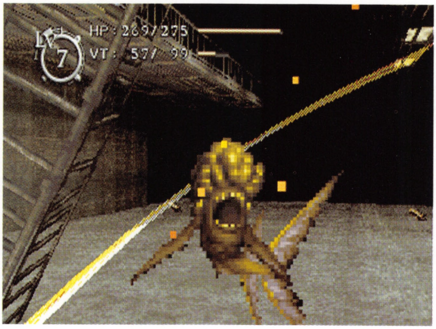
Step5.
戦闘について

会話なしに物語は進まないが、そのまえに敵を倒さなければ会話さえできない。戦法と効果を知ろう。

1 武器・素手で攻撃する

移動も戦闘もすべてリアルタイムで進行するため、敵の近くでじっとしていればダメージを受け、やがては倒されてしまう。敵を見つけたら迷わず攻撃するか、逃げる必要がある。

敵が目の前にいるときに、AまたはCボタンで攻撃できる。剣を装備していれば剣を振り、持っていなければ素手で殴りつける。剣のなかには属性を持つものもあり、敵の弱点と剣の属性が合っていれば、より大きなダメージを与えることができる。

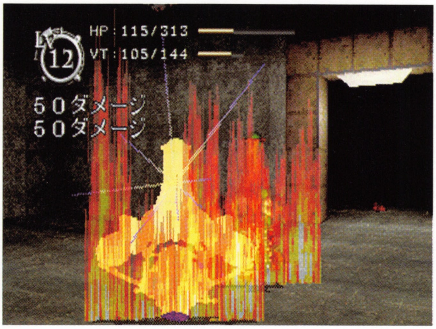


◀攻撃が実際に当たればヒットマークが出て、ダメージを与えているのがわかる

アイテムデータP.54

2 アイテムを使う・投げる

武器・素手での攻撃以外に、アイテムによる攻撃方法もある。刑具といくつかの骨は、メニュー画面で使えば、効果を得ることができる。それ以外のたいていのアイテムは、同じくメニュー画面で「投げる」を選べば、正面の異形に対して投げることが可能。ほとんどの場合、ダメージを与えられる。追加効果で爆発したり、異形をステイタス異常にするものもある。また文様のなかには、設置し、踏むことで周囲にダメージを与えるものもある。



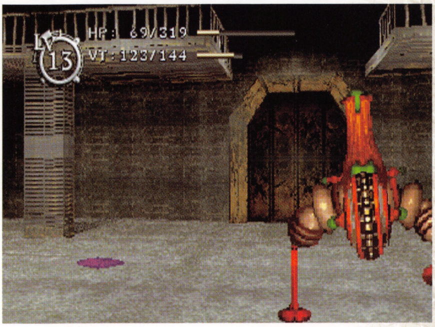
◀複数の敵に攻撃できるものが多いため、ある意味で通常攻撃より強力だ

アイテムデータP.54

3 スタンスを考えて戦う

素手・武器で攻撃する場合、相手との間合いや角度によって効果が変わることもある。攻撃した直後に後方、左右によければ攻撃を回避しやすい。ＬあるいはＲボタンを押せば、素早く左右に移動できる。頻繁に使う技だ。

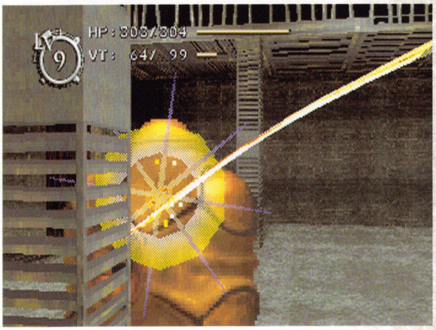
敵が正面を向いていなければ、攻撃される確率も少ない。ただし突進してくる敵、リーチが長い敵、ヒップアタックする敵には注意が必要だ。



◀ちょこまかと動き回ることでダメージを軽減できる。機動性は重要だ

4 ときには逃げることも必要

主人公のHPが低いときにはなるべく戦いを避けたい。アイテムを使ったり、放置して回復させてから再び戦うべきだ。またダメージばかりを多く受け、あまり利益の多くない敵も少なくない。そういう場合には、逃げ回るほうが有利なことも多い。逃げるには、後方へ引き返したり、なるべく大回りで避けて通る。追いかけてくる敵もいるが、多くの場合、途中であきらめてくれる。



◀戦いやすい場所へおびきよせるときにも逃げるテクニックを使う

5 敵をよく知ってこそ有利に戦える

神経塔内の異形は全部で23種類。そのどれもがクセを持っている。ある敵では使える戦法が、ほかの敵では効かないことも当然ある。上層の敵なら、単純に接近して力でねじ伏せることができるものが多い。しかし下層へ行くほど、斬っては逃げ、また接近、を繰り返さねばならない敵が増えてくる。毒やマヒなどの特殊攻撃を持つものも多い。それらすべてについての特徴をつかんでおかないと、どのアイテムを持っていればよいのかさえ判断できない。

◀なかには、属性攻撃をしてくる異形も少なからず存在する

異形データP.46

基礎知識

Step6.
アイテムの役割

**アイテムは系統ごとに分類しても多くの種類がある。
それぞれの利用法を知り、適切な使用を心がけよう。**

1 剣

攻撃用の装備品。投げても大ダメージが期待できる。入手時点でその剣の標準攻撃力に追加攻撃力が加算されていることもある。この数値は注入液で高めることができる。しかし、古化文様を踏んだり、弱力の液を使うと数値が減少する。

2 コート

防御力を高める装備品。剣同様、追加防御力が加算されていることがある。古化文様、弱化の液で数値が減る。剣もそうだが、寄生虫で属性を変化させ、特定の攻撃に対して耐久力が上げられる。また最初から属性を持つものもある。

3 偽翼

主人公の能力を高めたり、追加したりする能力を持つ装備品。マイナス効果のあるものはほとんどない。ステイタス数値の最大値を上げたり、異形の特殊状態攻撃を防ぐ効果を持つものが多い。投げてもそこそこの威力がある。

4 心臓

主人公のVTを回復させる消耗品。しかし、特筆すべきはVTがフルの状態で心臓を食べると、最大値がアップすること。VTが多ければ多いほど探索もしやすくなる。回復はおもに、骨や注入液で行い、VTのマックスアップに使いたい。

5 肉

主人公のHPを回復させる消耗品。心臓同様、フルの状態で肉を食べると、最大値がアップする。HPが多ければ、敵からの大きなダメージも乗りきれる。回復はおもに骨や注入液で行ない、HPのマックスアップに使いたい。

6 箱

開けるとアイテムを入手できたり、所有しているだけで何かが起きたりする不思議な道具。種類が非常に多く、マイナス効果があるものも多い。入手したらすぐ、チェックするべき。投げても効果があるが、ものにより威力はさまざまだ。

7 注入液

装備品、道具、そして主人公のそれぞれに影響を与える消耗品。武器や防具の能力をアップしたり、主人公の体力・状態の回復に使うものが多い。非常に便利なものが多いが、マイナス効果のものもある。投げで効果を発揮するものも。

8 焼印

主人公、あるいはアイテムに押印し、特定の能力を追加できる消耗品。ただし一対象物に対して一種類のみしか押せない。消却印、消印文様で焼印を消せる。HP回復速度を高めたり、剣から波動が出るなど、補助効果を持つものが多い。

9 刑具

代表的な攻撃用の消耗品。主人公の周囲、部屋全体、あるいはフロア全体に効果を持つものばかりだ。属性攻撃や異形の状態変化をはじめ、すべての異形を部屋に集めるものまである。複数の敵をいちどに攻撃できるのがポイントだ。

10 文様

床に置かれた状態で、その上を歩くと効果を生む道具。数回の使用で壊れる。表を上にするか、裏を上にするかで効果が逆になるものが多い。例えば回復文様なら、HPとVTが回復する。ただし裏だとそれぞれが減少する。

11 骨

一時的な能力の上昇効果を生むことが多い消耗品。投げ威力の高いものも少なくない。投げると追加効果で状態変化が望めるものもあり、攻撃のサポートで投げても十分に使える。 たいていは数本まとめて入手できる。

12 寄生虫

注入液と似たような存在の消耗品。主人公やアイテムに寄生させることで能力をアップさせる。ただし一対象物につき一匹しか寄生できない。ほかの虫を寄生させると、古い虫の死骸が出てくる。死骸は生き返らせないと役に立たない。

13 天使銃

外界から神経塔に向かうたびに、上級天使が渡してくれる武器。イベントアイテム。弾は5発しか収められていない。最下層の主を撃て、と命令されるが、ほかにも使い道がある。通常は武器として意識する必要はない。

14 結晶

異形を浄化すると出現する小さな球体。別名イデアセフィロス。これをとるとVTがわずかに回復する。またイベントアイテムとして、何人かの重要人物の結晶を集めることが必要になる。イベントアイテムについては95ページを参照。

Step7.
状態について

**異形の攻撃を受けると特殊な状態に陥ることがある。
それぞれの効果と回復方法を知っておこう。**

1 マヒ

移動できなくなる。剣を振ったり、アイテムを使うことはできる。10秒経過、あるいは解毒の液などで回復。異形の場合は、震えて行動をとらなくなる。

2 錯乱

自分の操作にまったく関係なく、勝手に行動をしてしまう。15秒経過、あるいは冷静の液などで回復。異形の場合はめちゃくちゃな動きをする。

3 毒

HPが少しずつ減少する。視界が緑色に変化する。60秒経過、あるいは解毒の液や特効の液などで回復。異形の場合、毒マークがフラッシュして痙攣する。

4 暗黒

視界が暗くなり、遠くが見えない。50秒経過、あるいは眼球の液や、暗黒文様の裏置きなどで回復。異形の場合、主人公を発見できないままでいる。

5 欲情

アイテム、敵などが美女に見えるようになり、区別がつかない。85秒経過、あるいは冷静の液などで回復。異形の場合、攻撃をせず、じっとしている。

6 脱力

移動や、攻撃が通常より格段に遅くなる。20秒経過、あるいは活気の液で回復。異形の場合も主人公と同様に動きが鈍くなる。

7 腹痛

ATKとDEFが減少する。ただし、最大値に変化はない。回復の液で数値を回復できる。異形の場合も、目には見えないものの同様に数値が減少する。

◀数値減少のみで、ほかに影響はない

Conquest

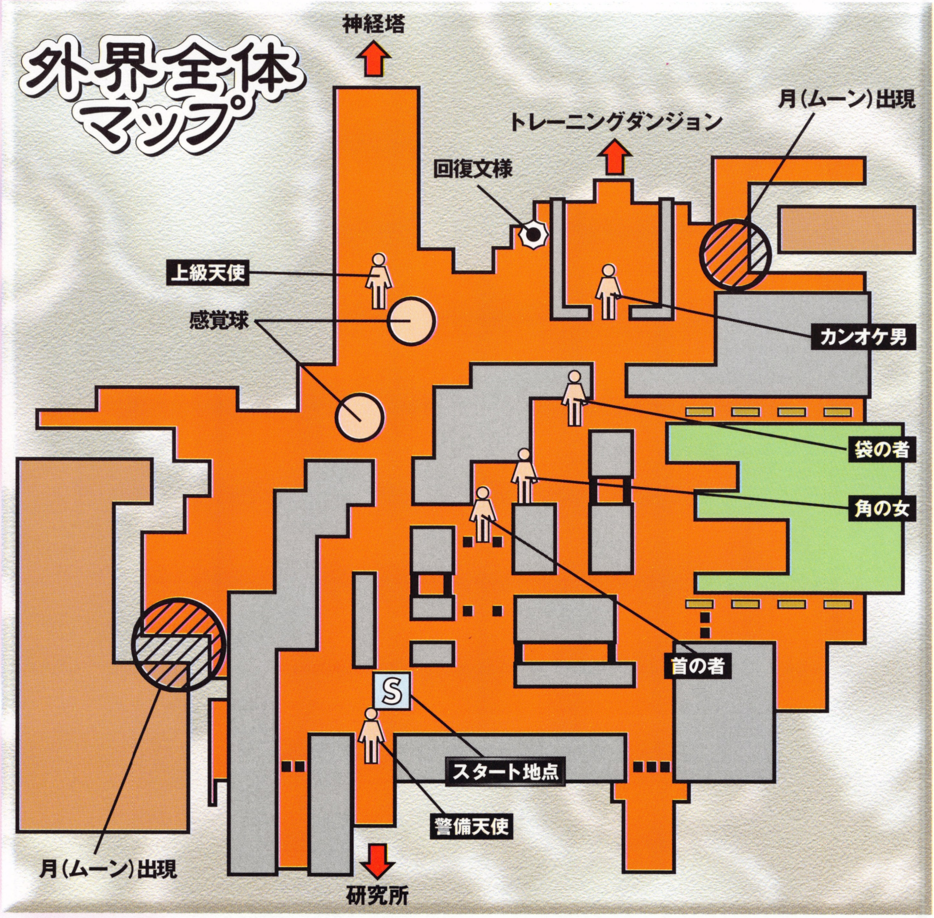
シナリオ解析

システム面の知識をたよりに、実際の物語の解析に移ろう。人物関係、異形の分布地域をとらえつつ、ステップごとの攻略を行なう。

Step 1.

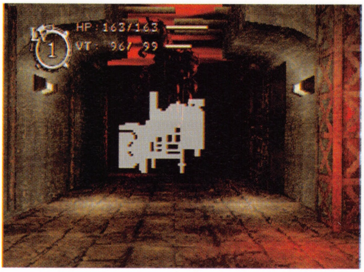
スタート地点・外界

神経塔に入るまえに、外界を見て回らねばならない。
ここには鍵を握る人物が数多く潜んでいる。



1 まず地形を覚える

外界のマップは神経塔内部とは違って、地形が変わることはない。まず操作になれることを含めて、外界の地形を指で覚えておこう。最初から平面マップが完成しているので、比較的歩き回りやすいはずだ。いくつかの施設があり、重要な人物もあちこちにいる。地形を端から端まで歩けば、やがて神経塔への入口を発見できるだろう。



◀平面マップ上では、建物や山は無視されている。遠回りしよう

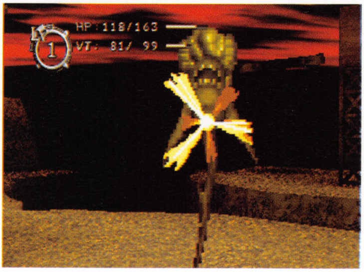
2 会話で情報を

人物にある程度接近するだけで会話ができる。主人公に記憶がないため、はっきりしないことが多い。しかし神経塔へ向かう理由や、誰が何を考えているのか程度なら会話から伝わってくるはずだ。シナリオの進行の度合いによってメッセージが変わる人物も多いので、ときおり彼らと会うようにするとよいだろう。

◀シナリオに直接関わってこない人物もいるが、会話は大切だ

3 戦いは始まっている

外界といえど、歩き回っていればVTは減少する。さらに外界の端のほうを歩いていると、異形に出会うこともある。もはや半実戦だ。またある地点には、回復文様が設置されている。異形からダメージを受けたり、VTが減少した場合には、ここで回復できる。壊れてしまっても、神経塔に入ったあとでまた来ると再設置されている。



◀異形とはいえ、大して手間取らないザコ中のザコだ

4 トレーニングダンジョン

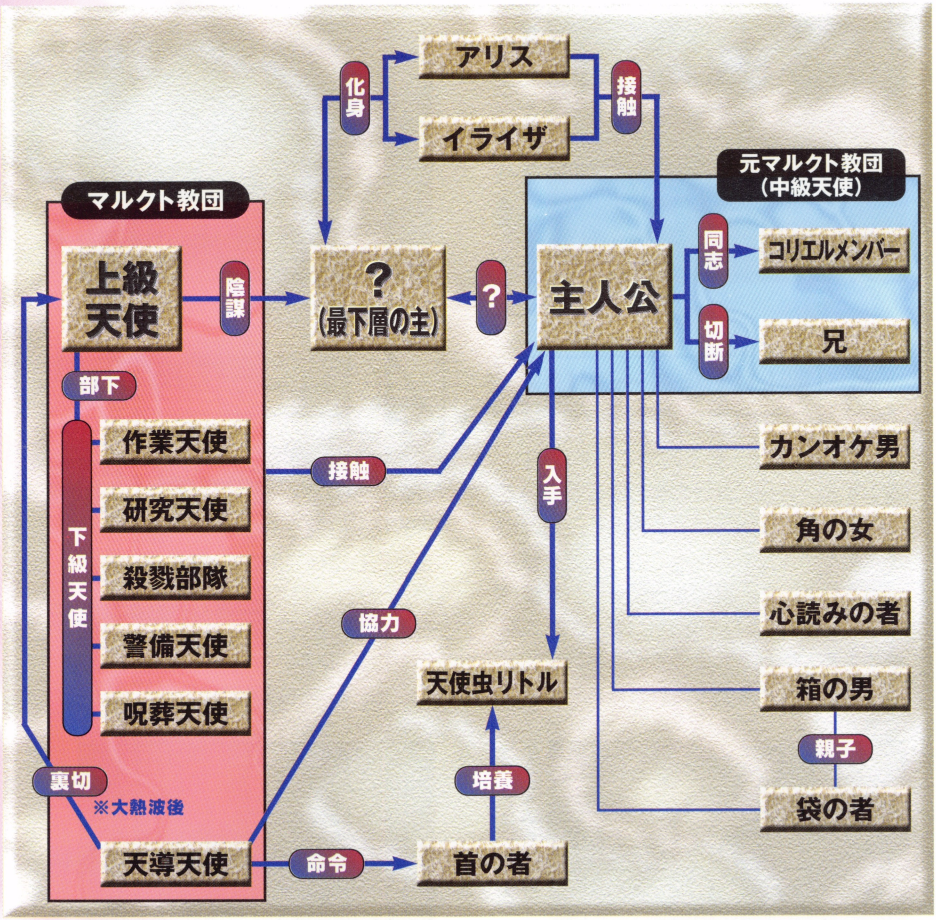
外界を散策すると、ある地点で奇妙な男が声をかけてくる。誘われるまま進むと、神経塔とは異なるダンジョンの入口が見える。これは練習用の迷宮だ。最初は地下４階までで、クリアするごとに７階、10階と深さが変わる。初回プレイと３度目のクリア以降は利用できない。ここでの入手アイテム、レベルは神経塔へ持ち越せる。

◀敵は神経塔ほど強くない。３回の利用のみとはもったいない

シナリオ解析

Step2.
人物関係を理解する

外界、神経塔の人物たちはいずれもつながりを持つ。
彼らの関係がわかれば、物語も明確になるだろう。



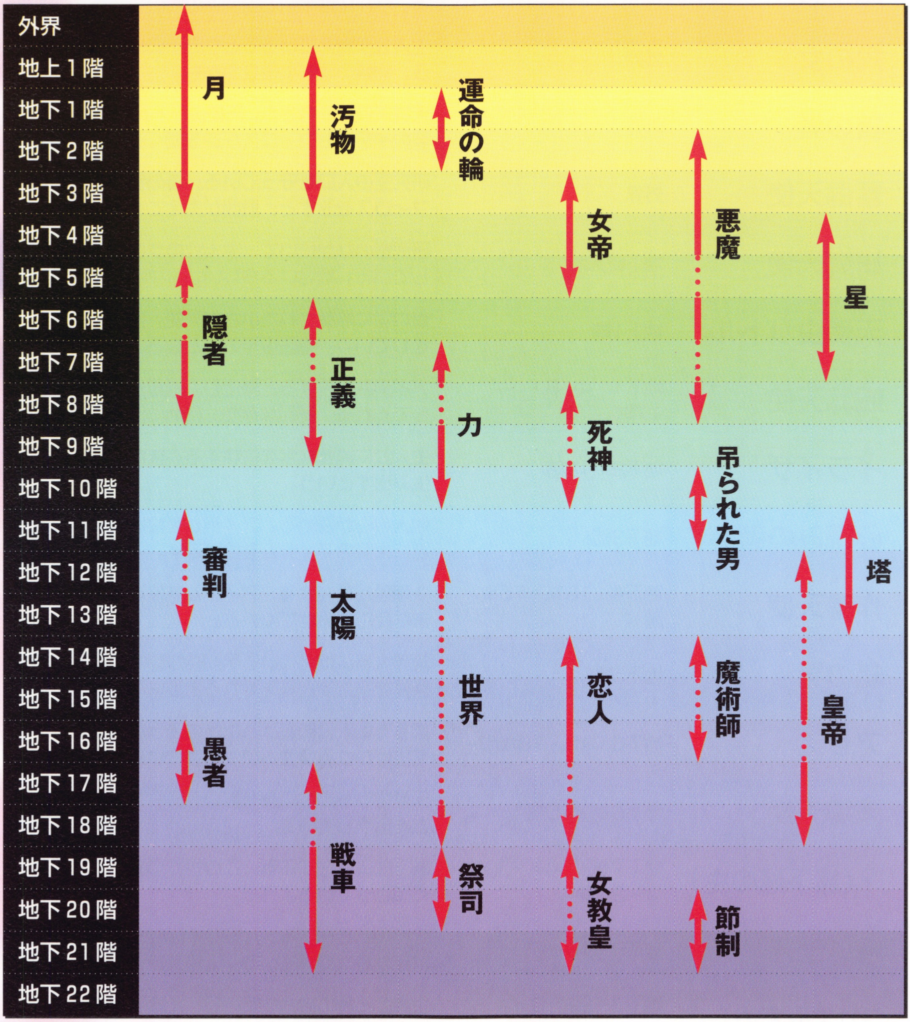
人物名	会える場所	役割・関係
兄	地下1階	かつて主人公と身体を共有していた。だが切断手術が行なわれ、そのときに命を落とした。
上級天使	外界、地下13・16・21階	マルクト教団幹部。神を狂わせ、無力化した神に自分が融合することをもくろんでいた。
カンオケ男	外界	神経塔の入口から遠くない場所に、自分で迷宮を作り、一儲けを考えている男。
袋の者	外界	箱の男の娘。他人のメッセージを主人公に伝える。なかには物語と無関係のものもある。
角の女	外界	主人公が考えていることを勝手に口にしてしまう。物語の理解に役立つかも。
首の者	外界	天導天使に命令され、天使虫リトルを培養した。彼のイデアセフィロスが道を開く。
警備天使	外界	研究室の入口を守っている。首の者のイデアセフィロスを渡すと、展開が見えてくる。
研究天使	地下研究所	研究室のなかにいて、主人公のクローンを管理している。数名いるらしい。
天使虫リトル	地上1階	首の者に培養された小さな天使。苦しげな様子をしている。物語後半の鍵となる。
呪葬天使	地下1・4・8・17階	アイテムを投げると浄化して返却したり、合成してくれる。便利な存在。各地に出没。
イライザ	地下2・12階	主人公に綺麗な水を依頼する。また、感覚球を生み出すという。
心読みの者	地下3階	他人の心が読める。アイテムを投げると、いちどに大量のアイテムを投げ返す。
作業天使	地下4・13※・15※階	3種類が存在する。アイテムを投げるとさまざまな反応を見せてくれる。
箱の男	地下5階	箱を大事に抱えている男。袋の者の父親らしい。条件を満たすと箱をくれるようになる。
アリス	地下6・12・16※階	まるで主人公に遊ばれたかのようなメッセージを投げかける女性。いつも泉にいる。
天導天使	地下6※・10階	天使虫リトルの培養を首の者に命じた。そのことを悔やんでいる。
?(最下層の主)	地下7※・14※・17※・22階	最下層に存在する者。この世界のすべてに、深く関わっているようだ。
殺戮部隊	地下8・14※階	2種類が存在する。片方が本隊で、もう一方は本隊からはぐれている。上級天使の部下。
コリエルメンバー	地下7・9・10・11・16・19階※	主人公と神の融合を実行し、上級天使の怒りにふれ、神経塔内部に幽閉された。全13人。

※ストーリーの進みかたによって、出現しない場合もある。

Step3.

異形の分布

全23種の異形たち。どの階層で現れるのかを知ろう。主人公の戦闘能力を整える際に必要になる知識だ。



※点線部は、そのフロアには出現しない事を示す

登場人物P.22／ストーリー攻略P.26〜

Step4.
アイテムの特殊入手条件

落ちているものを拾う以外にも道具の入手方法はある。特定の人物に接近して、アイテムを投げてみよう。

1 呪葬天使にアイテムを投げてみると

地下1・4・8・17階で出会える呪葬天使は、上級天使らが教えてくれるように、投げたアイテムを変化させる能力を持つ。単品をほかのアイテムに変える場合と、ふたつを合成する場合がある。変化の法則を表にまとめた。なお表にないものは全部ランダム合成。

投げるアイテム（1）	返却後
▲30以上のアイテム	誉めて返却
▼マークのアイテム	劣化を治す
腐ったアイテム	腐りを治す
コリエルの結晶	革命の液
首の者の結晶	心臓の種
リトルの結晶	天使銃
角の女の結晶	判明骨
箱の男の結晶	箱
金の骨	玩具の箱
銀の骨×3	玩具の箱

投げるアイテム（2）	合成後
焼肉+焼肉	肉
古い剣+何でも	剣
古いコート+何でも	コート
回復の液A+D	回復の液AD
炎虫+剣	炎浄の剣
氷虫+剣	氷結の剣
雷虫+剣	雷鳴の剣
炎虫+コート	耐炎のコート
氷虫+コート	耐氷のコート
雷虫+コート	耐雷のコート
からの箱+剣	無防備の箱
からの箱+コート	無防備の箱
からの箱+偽翼	無防備の箱
からの箱+箱	箱の箱
からの箱+文様	文様の箱

2 心読みの者

心読みの者に向かって何かしらアイテムを投げると、いちどに大量の骨や文様を組み合わせて投げ返してくる。ただし骨は、着地まえに取らないと壊れてしまう。文様は、着地まえなら入手できるが、着地したと同時に設置されてしまう。自爆文様や散乱文様などの危険な文様も含まれているので注意したい。

3 箱の男

箱の男に「いっしょに死ぬほうが幸せだと思うんだ」と言われてから、外界の袋の者と数回話す。「殺そうとしているの？」と聞かれたら袋の者を攻撃。または首の者の結晶を袋の者に渡す。いずれかの方法で首の者の結晶を入手したら、これを箱の男に渡す。すると以後、会うたびに箱をひとつもらえる。

攻略Chapter.1

一度目の神経塔

外界から神経塔へ進む入口は簡単に発見できるだろう。まずは塔内部の歩きかたと戦いかたを学ぶつもりで進もう。

フローチャート例

※上級天使のたくらみによる主人公の意識シミュレーション

方法A

外界
上級天使から天使銃を受け取る
▼
神経塔地下７階
最下層の主を天使銃で撃つ
【意識シミュレーション内での成功】
▼
成功クリアムービー ▶ Chapter 2

方法B（外界で天使銃を受け取っても可）

神経塔
神経塔内で死亡
【意識シミュレーション内での失敗】
↓
死亡クリアムービー ▶ Chapter 2

方法A　天使銃をたずさえ、最下層の主へ

スタート地点からまっすぐ前に進んでいけば、やがて上級天使が見えてくる。彼は天使銃を残して消え去る。これを持ってさらに前進すれば神経塔に入ることができる。

神経塔内では異形と戦って、レベルを上げながら進む。地下７階まで進む必要があるので、少なくともレベルを10台の後半にしておきたい。もしそこまでレベルが上がるまえに地下６階に到達した場合には、敵の追尾を振り切って階段を探し出そう。アイテムが余っていれば、惜しみなく使ってしまおう。階段を降りたらどうせ使わないのだから。

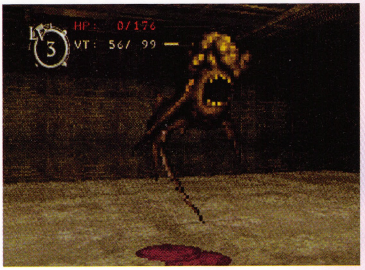
最下層へ降りると、もはや異形は出現しない。まっすぐ進んで最下層の主に会う。メニュー画面で天使銃を装備し、主に向かって弾丸を発射しよう。すると画面はムービーに切り換わる。これで最初の任務は完了だ。

◀この時点での外界での任務は、上級天使に天使銃をもらうことだけだ。会話をすればＯＫ

◀仮に上層で天使銃の弾丸を使い果たしていたとしても、最下層にて再び入手することができる

方法B 神経塔内で倒される

ゲームをスタートさせて、次のステップにシナリオを進めるための手段がもうひとつある。それは、ただ単に神経塔内部に立ち入り、敵に倒されることだ。もちろん主人公のVTをなくし、それに伴ってHPを0にしても同じことだ。要するに、物語上で初回のプレイは、主人公の意識シミュレーションで、そこから先が本編なので、一旦神経塔を経験することが必要なのだ。



◀以後のシナリオに悪影響はない

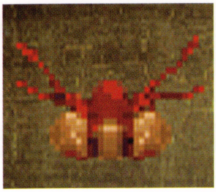
異形攻略法

Monster check

月…ムーン

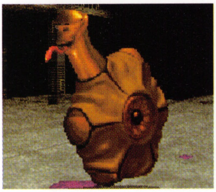
比較的遠くからでも素早く追いかけてくる。HPが低いので、数回剣を当てれば倒せる。外界にも数匹出現する。

汚物…グルー



跳び回っている敵。単体とカトーが吐き出すものとがいる。小さいので踏んで倒せる。その場合、アイテムはナシ。

運命の輪…カトー

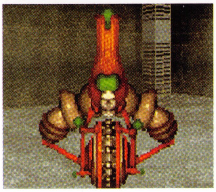


放っておくとグルを吐く。首を伸ばす攻撃で毒を受けることがある。力押しで倒せば、あまりダメージは受けない。

悪魔…グリロ

アイテムを盗む。逃げ足が速い。倒せば取り返せる。何も盗まれていない状態なら心臓の種を入手できることが多い。

星…セブンティーン



突進や方向転換のスキにＬＲで横移動すれば、攻撃のタイミングをかわせる。背後から近づくとバックキックしてくる。

女帝…ブルガー

攻撃の合間の伸縮する瞬間は無防備。背後からは方向転換するまで斬り放題。背を向けたら、暗黒攻撃。ＬＲで避ける。

攻略Chapter.2

最下層の主との一体化

神経塔内部の、より歪んだ世界をいちど目にした主人公。
相変わらず、上級天使は「撃て」と言うが……

フローチャート例

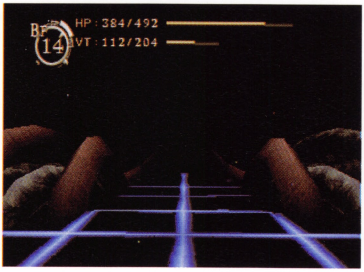
神経塔内（階層不問）　培養液を入手して、感覚球で地上へ転送　※1
▼
神経塔地下10階　天導天使に天使銃を渡す（Chapter3でも可）
▼
神経塔地下12階　イライザから「綺麗な水」の依頼を受ける　※2
▼
神経塔地下14階　最下層の主に出会って、一体化する
▼
Chapter 2 クリアムービー ▶ Chapter 3

※1　培養液の転送
これは物語を進めるうえで必ずしも必要ではない。Chapter3での分岐方法を増やすために、チャートに入れたので無理に行なう必要はない。もちろんChapter2クリアにもなんら関係はない。

※2　「綺麗な水」の依頼
このイベントはこの段階で起こらないこともあるが、Chapter2のクリアムービーを見るためには関係ない。Chapter3で見ることもできる。

今度は撃たずに接近する

二度目の神経塔は、地下14階まで降りる。途中、地下10階で天導天使に天使銃を渡してくれと言われたり、地下12階でイライザという女性から、綺麗な水がほしい、と依頼を受けることがある。これは大切なイベントではあるが、必ずしもここで見るわけではなく、Chapter3でも見られる。また、見なくても物語を進めることができる。



◀最下層の主に向かってそのままぶつかるように歩み寄れば、自然に一体化することになる

■ 浄化せず、融合する理由とは ■

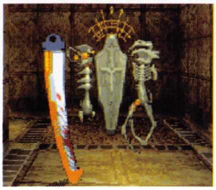
神経塔の最下層に降り立って最下層の主に接近すると、どこからともなく上級天使の声が聞こえてくる。この声に従って最下層の主を浄化してしまうと、それ以上ストーリーが進行しない。なぜ浄化してはならないのか。各階に幽閉されているコリエルたちの言葉に耳を傾けてみよう。彼らの言葉から、主人公がコリエル・メンバーの一員だったことや、世界を手中にしようと企んだ上級天使を、コリエルが裏切ったことが判明する。

異形攻略法

Monster check

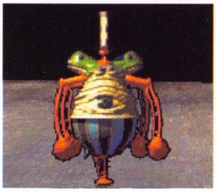
前回の地下７階までに比べて、単純に力押しでは勝てない異形が続出する。それぞれの異形の個性は、攻撃や出現方法の特異さに現れる。状態変化の攻撃は、まださほど厳しくはないが、VTを吸い取ったり、自爆する異形もいて、予期せぬ被害を受けることがある。回復アイテム、とくに肉類は上層での使用を控えて下層へ持ち越そう。

死神…デス



左手でつかみ攻撃、右手で武器攻撃。追尾がしつこいので、発見したらすぐに倒す。ダメージを気にせず斬り続けよう。

正義…ソコンポ



回転中は攻撃回数が多い。両肩のカエルがそれぞれ、装備品劣化の液と火の玉を吐くので、見えたら素早く避ける。

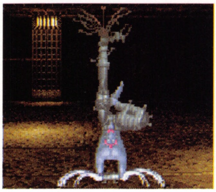
力…ライア

剣で力押ししよう。体を左右に揺すったら欲情攻撃。ちなみに欲情したら、すべてを敵と仮定して斬っていけば安心。

隠者…ジェィイロム

追尾がきつい。赤くなるのは自爆のサイン。ほかの敵が近くにいれば巻き込めるが、リスクは大きい。残りHPに注意。

吊られた男…ハングワンズ

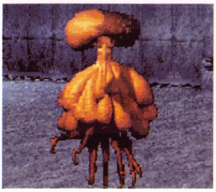


天井にぶら下がる。まひ攻撃があり、近辺にほかの敵がいると危険。遠回りで追尾を防止。落下後は攻撃速度が上がる。

塔…ブブゲル

壁のふりをして通路で待ち伏せ。接近するまで反応しない。遠くからアイテムを投げて倒そう。HPが高いので注意。

審判…シン・モニス



ある程度接近しただけでバイタリティを吸い取る。HPは比較的低いので、素早く近づき、カタをつけてしまうに限る。

主との一体化を試みるが……

上級天使の命令はあいかわらずだが、そのほかの人物の言うことにも耳をかたむけてみよう。道は徐々に開けつつある。

フローチャート例

パターンA（「綺麗な水」の依頼を受けている）

外界
首の者が埋まっている

▼（分岐）

- 首の者を殴る（斬る）＝浄化
【首の者の痛みを取り除く】
- 首の者に心臓の種を渡す
【首の者が好きなもの】
▼
神経塔orトレーニングダンジョン
3プレイ（クリアor死亡）

▼

外界
首の者がイデアセフィロスになる　「首の者の結晶」入手
警備天使に「首の者の結晶」を渡す

▼

神経塔orトレーニングダンジョン
1プレイ（クリアor死亡）

▼

外界
警備天使が埋まっている

▼

研究所
「自分の結晶」を入手
【自分の結晶＝綺麗な水】

▼（分岐）

神経塔地下2階
イライザに「自分の結晶」を渡す

▼

神経塔地下10階
天導天使に会い、（天使銃を渡していなければ渡す）罪の記憶を見る ※1

▼（分岐）

神経塔地下17階
最下層の主と一体化を試みる

▼

Chapter 3 クリアムービー

▼

Chapter 4

（分岐先）

神経塔地下10階
天導天使に会い、（天使銃を渡していなければ渡す）罪の記憶を見る ※1

▼

神経塔地下12階
イライザに「自分の結晶」を渡す

▼ ※2

神経塔地下12階
イライザが感覚球を産むのを見る

▼

Chapter 4の神経塔地下12階
※Chapter 3の
クリアムービーは省略されてしまう

パターンB（「綺麗な水」の依頼を受けていない）

方法A

神経塔地下12階
イライザから
「綺麗な水」の
依頼を受ける

▼

クリアまたは
死亡で外界に出る

方法B

外界
首の者に培養液を渡す
【首の者の罪の証拠品】

▼

神経塔orトレーニングダンジョン
1プレイ（クリアor死亡）

（方法A・方法Bとも、パターンAの最初の「外界」へ）

※1　自分の結晶を入手したあとならば、いつでも見られる

※2　地下12階で結晶を渡すと、必ず同時に感覚球を産むイベントが発生してしまう

パターンA/パターン B・方法A共通

綺麗な水の依頼

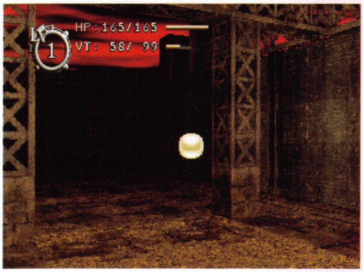
1 水の依頼を受けたら

Chapter2または3の地下12階で、髪の長い神秘的な女性イライザが、主人公にある依頼をする。暗闇に立つ彼女に近づくと、そのまま後退して、壁のなかへと消えていく。この時、主人公も壁をすり抜けられるので、追いかけよう。奥で彼女と会話すると、「綺麗な水」がほしいといわれる。

◀あなたの結晶、とかすかにイライザは言う。自分のイデアセフィロス。入手可能なものなのか？

2 首の者に会う

「綺麗な水」の依頼のあと外界に戻ると、首の者が埋まっている。彼は罪の意識で苦しんでいるので、浄化してやろう。すると「首の者の結晶」が現れる。また、首の者の好物の心臓の種を渡し、3回分、神経塔かトレーニングダンジョンでプレイして戻っても、首の者の結晶は入手できる。



◀攻撃（浄化）すると出現する首の者の結晶。これ以後、何度来ても同じように浮かんでいる

◀浄化せず、心臓の種を渡してもいい。渡したあとは迷宮で3プレイ。すると首の者が結晶に

◀警備天使は首の者の埋まった理由を知りたいらしい。首の者の結晶を渡して教えてやろう

■ 首の者が悔やむ理由とは ■

首の者は、自分の罪を悔やんで、結局は土に埋まることになる。彼が何をしたのかを知るには培養液がポイントとなる。天導天使、あるいは首の者本人に培養液を渡せば、天導天使の命令のもと、首の者が天使虫リトルを培養したことがわかる。リトルは苦痛そのものであるため、培養され、生きている限りは苦しまねばならない。その事実が首の者だけでなく、培養を命令した天導天使さえをも悔やませることになった。

シナリオ解析

3 研究所に立ち入る

首の者が埋まった理由に、大変興味を示していた警備天使を訪ね、入手した「首の者の結晶」を渡す。そして神経塔かトレーニングダンジョンで、１回分プレイする。すると、首の者のまねをして、警備天使が地中に埋まっているはずだ。これで、研究所に侵入できる。研究所には自分自身のクローンが何体もあり、ここで「自分の結晶」が手に入る。

◀幽閉されそうなメッセージもあるが、結晶を入手すれば自動で外界へ

■ 自分自身を知る出来事 ■

物語上、この段階でもっとも重要な展開は、記憶を失っているため、自己の情報を持たない主人公が自分自身の存在を確認することにある。自分が何者なのかを知るきっかけがいくつも続出するからだ。とくにドラマチックなのが、研究所内に侵入して自分がクローン化されている事実を知ることと、イライザから自分の過去についての話を聞くことだ。これら以外にも、コリエルたち、アリス、心読みの者といった人物から得ることのできる情報を組み合わせれば、自分自身についてほぼ知ることができるだろう。

4 イライザの願いを叶える

研究所で手に入れた「自分の結晶」を持って、再度神経塔へ。地下２階か12階でイライザに会い、自分の結晶を渡してやろう。ただし、Chapter３のクリアムービーを見たいと望むなら、地下２階で結晶を渡したあと、地下12階で、イライザと会話してはいけない。地下17階がChapter３の最下層。以前と同様に、最下層の主と一体化を試みよう。

◀イライザに自分の結晶を渡したら、その足で最下層を目指す

■ 世界の輪廻を変える方法 ■

この段階を過ぎれば、主人公はすでに自分自身が何者なのかを悟ることになる。自分自身についての知識を得た状態で最下層の主と一体化すると、世界は輪廻していて、いつまでも同じ状態を繰り返してしまっているにすぎないことがわかる。つまりこれ以前の一体化も、実は、この時点で行なわれる一体化とまったく同じように、輪廻しているだけだったことになる。このサイクルから抜け出すためには、「苦痛」を取り戻さなければならない。これこそが、真のエンディングを迎えるためのカギとなる。

パターンB・方法B　培養液を持っていれば

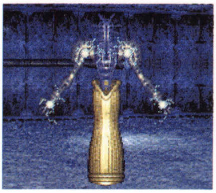
神経塔内で培養液を入手して、あらかじめ感覚球を通じて地上に送り返しておけば、イライザに水の依頼を受けなくてもシナリオは進行する。首の者は天使虫リトルを培養したことを悔やんでいるため、培養液を渡すだけで謝る。そのあと迷宮で時間を進めてから戻ると、首の者が地中に埋まっているはずだ。以後は方法Aと同じ。

◀培養液は、比較的入手しづらいが、天導天使のいる部屋では、かなりの確率で入手できる

異形攻略法 Monster check

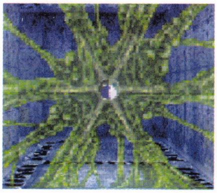
地下13階をすぎるころには、またしても異形たちのランクは高くなる。数々の敵のうちの一匹としてではなく、それぞれ別の存在としてかまえることが必要だ。なぜならば、そのすべての特徴と攻撃方法に対処できないくらいに個性的な異形ばかりだからだ。もはや知りつくしているはずの上層でそれなりの準備をしておくことも大切だ。

世界…オル・ハガヌース



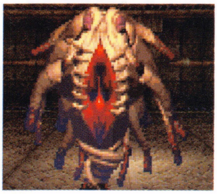
電球を投げて攻撃してくる。投げの動作を見切り、横移動してすかさず攻撃。これを繰り返せば、自爆を待つだけだ。

太陽…サン



レーザー攻撃中はゴリ押し。粘膜が取れたら、離れて逃げつつ攻撃。死体には脱力の液が付着している。消滅を待とう。

恋人…ニクリとニクラ



かみつき攻撃をしてくる。かみつかれている間は移動できないが、攻撃自体は可能。ほかに敵がいない場所で戦いたい。

皇帝…アリエス

長い腕を振り下ろして攻撃してくる。両手を上げたら、暗黒攻撃のまえぶれなので、すかさず横移動で回避しよう。

魔術師…マジシャン

カード。攻撃していると分裂、ワープを繰り返す。背後にワープされないよう、背を壁に向ければ比較的ラクに戦える。

攻略Chapter.4

そして融合へ……

天導天使が培養した天使虫リトル。苦しみの培養を止めるため、リトル（苦痛）を浄化して、神経塔の最深部へ向かう。

フローチャート例

パターンA（イライザが感覚球を産むのを見ていない）

神経塔地下10階
天導天使に天使銃を未使用の状態でわたす

▼

神経塔地下12階
イライザが感覚球を産むのを見る

パターンB（イライザが感覚球を産むのを見た）

神経塔地下12階～15階
12階から14階までの間に天使銃を未使用状態で手離す

▼

神経塔地下15階　天使虫リトルを浄化「リトルの結晶」を入手

▼

神経塔地下16階　「リトルの結晶」をアリスに渡す【抽出された痛みを返却】

▼

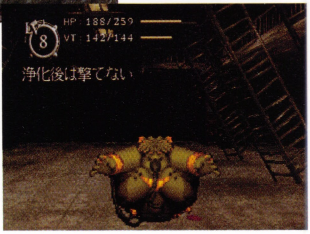
神経塔地下22階
最下層の主と一体化する
→ **エンディング**

シナリオ解析

天導天使と天使虫リトル

首の者が天使虫リトルを培養した陰には、じつは地下10階にいる天導天使の命令がある。彼は、首の者と同様、犯した罪を悔やんでいる様子だ。そして、天使銃を渡してくれと言う。ここは言われた通りにしてみよう。ただしここで大切なのは、天使銃を未使用であること。天使銃を渡したあとは、最下層の主の痛みであるリトルを浄化してやるため、地下15階のリトル培養室へ急ごう。リトルを浄化して「リトルの結晶」を入手したら、地下16階にいる主の分身、アリスへ渡しに行こう。

◀天導天使に会うまでに、天使銃を使っていないことが条件だ



▶リトルを浄化したあとは、天使銃は使えなくなってしまう

歪んだ世界のゆくえは……

アリスに天使虫の結晶を渡したあとで最終的に地下22階に降りると、最下層の主に出会える。これが最後の一体化だ。だが一体化しても、世界は歪んだ姿のままでしかない。

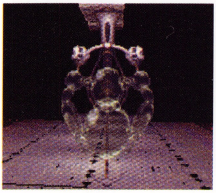
エンディングを迎えると、物語には一旦終止符が打たれ、次回からは登場人物の配置がやや変化する。ここから先は、自分の目で確かめてほしい。

◀アリスに天使虫の結晶を渡せばエンディングはもうすぐだ。地下22階の最下層へ急ごう

異形攻略法 Monster check

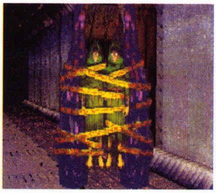
地下15階から最下層までの間に出現する、最強クラスの異形たちだ。飛び道具を使う敵が多いため、非常に苦戦する。気づかないうちにやや離れた場所から攻撃を受けることもある。こうなると頼りになるのは自分自身の冷静さだ。目の前の敵と戦いながら、周りに何匹の敵がいるのかを知っておくことも防御のひとつだ。

愚者…コクトー・ヘッド



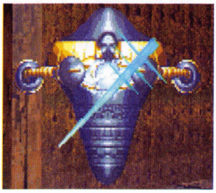
泡状の弾を撃つ。毒効果がある。動きを見切って横移動、突進、素早く後退。これを繰り返そう。ワープは気にせずに。

女教皇…ヨハンナ・キョン



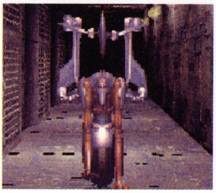
叫びで錯乱攻撃。その大きな動きを見切り横移動、攻撃。アイテムの力も借りたい。火を吹き画面外に逃げることも。

祭司…フェストゥム



氷の十字架を作りながら、飛ばして攻撃してくる。見切って横移動、突進、後退のパターンが流用できる。

節制…ハナニップ



錯乱攻撃を持っているので気をつける。剣でひたすら攻撃し続けて、先手を取れば、おおかたの場合は助かる。

戦車…ガルガルタンクジョー

戦車型。炎の弾を放つ。弾を出してくるときは、動きがわかりやすいので素早くよけよう。アイテムでの攻撃も有効。

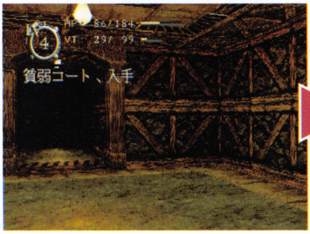
攻略直結テクニック 1

役立つ知識の数々

中途半端な知識で挑めるほど、神経塔は生やさしい場所ではない。便利な知識だけではなく、必須の技術を修得しよう。

1 アイテムを持って神経塔へ

アイテムを毎回いちから集め直すのは、ときに厳しい。剣やコートが地下5階を過ぎても出現しない場合だってある。そこで要所にある感覚球を使おう。感覚球にアイテムを投げると、次のプレイ時に外界で拾うことができる。



▶感覚球以外にカンオケ男の迷宮クリアでも可

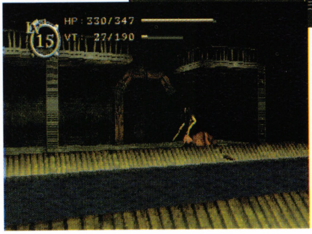
◀まだ外界にいるのに、フル装備の状態だ

2 逃げる方法を知っておく

敵が多い、HPが残り少ない、自分のレベルが低いのに強い敵が近くにいる。そんなときは逃げるに限る。極端なことを言えば、最下層にたどり着けさえすればよいわけだから、無理をして敵の餌食になる必要はない。

▶厳しい敵の追尾には、状態変化のアイテムを

▶経験値は稼げる敵で稼ごう。階段が最優先



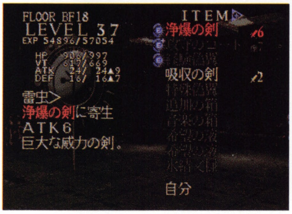
◀逃げているうちにHPが回復。これもメリット

3 どんな装備を目指すべきか

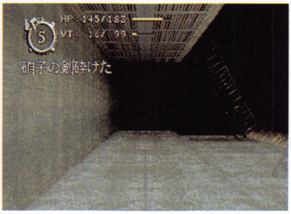
アイテムの出現頻度はランダムなため、一概にどの装備が理想とは判断しかねるが、基本的に強力な装備は右の表を参考にしてもらいたい。特殊偽翼と腹痛虫で状態変化に対する防御を整え、三属のコートで属性をフルカバーする、防御面に優れたイクイップメントだ。これ以外にも発想方法、組み合わせ次第で強力な装備は生まれる。

推薦装備		
剣	：	吸収の剣（成長させる）
コート	：	三属のコート
偽翼	：	特殊偽翼
焼印	：	判明印
寄生虫	：	腹痛虫
その他	：	希望の液

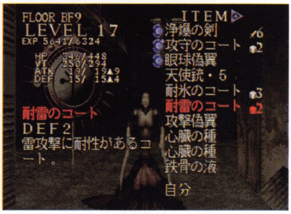
※すべてを組み合わせて装備したときの推薦。



▲威力が大きいだけの剣には、寄生虫で特殊な能力を加えるのも手



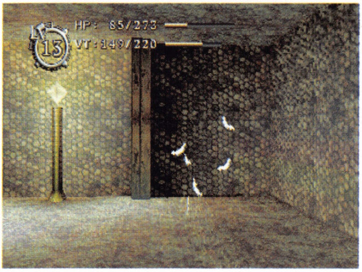
▲数字だけなら硝子系の装備がよいが、１フロアでしか使えない



▲とはいえ何が出現するかわからないので、臨機応変な装備を

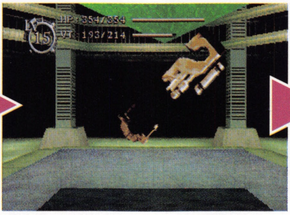
4 天使銃も使いよう

神経塔へ最初に向かうときから毎回上級天使が渡してくれる天使銃。イベントアイテムだが、武器として使えば最強のアイテムだ。どんな敵でも一撃で葬る。使用済みだとイベントが成立しないこともあるが、それ以外のケースなら、切り札にさえなる。またイデアセフィロスも投げれば非常に強力な武器となることも覚えておこう。

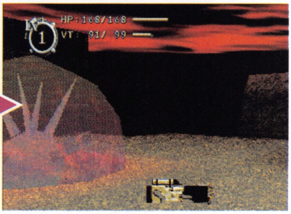


◀天使銃で敵を倒すと浄化したことになり、白い羽根がふわっと浮いてのぼっていく

▲天使銃を複数持つことも可能。まずは上級天使から普通にもらう



▲次に、神経党内部の感覚球に天使銃を投げる。地上に転送される

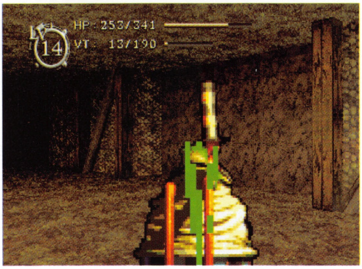


▲次のプレイ。再びもらうが、すぐそばの感覚球脇にも天使銃が

シナリオ解析

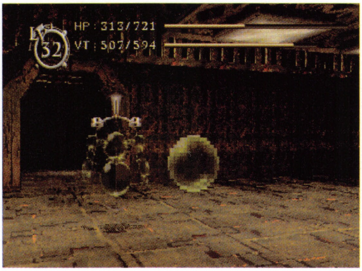
5 無視すべき、戦うべき敵はいるか

迷宮構造、アイテムとは違い、ある程度の規則性をもって出現する、全23種類の異形たち。なかでも、見つけたら必ず倒したいのはグリロだ。アイテムを盗む異形だが、盗まれるまえなら、倒すと高確率で心臓の種を落とす。脱力させると動きが遅くなって倒しやすい。逆に、避けたいのは上層ならソコンポ。下層では、飛び道具を使う数種類の異形だ。



◀ソコンポは攻撃が手強いことに加え、肩のカエルから武器劣化の液を出す。無視して逃げたい

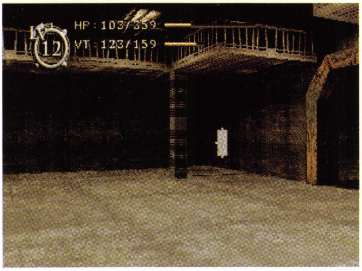
▶シン・モニスはVTを吸い取るが、欲情させれば逆にVTをくれる。ぜひアイテムで欲情させよう



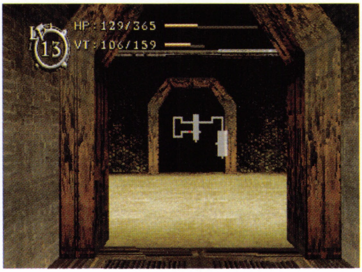
◀コクトー・ヘッドなどの飛び道具を使う異形は、それだけでかなり強い。余裕がなければ無視

6 平面マップをよく見てみると

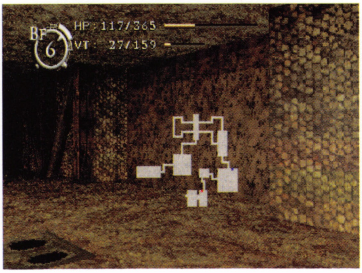
移動中にBボタンで平面マップを頻繁に見ていれば気づくかも知れないが、決まった形の部屋がいくつか存在する。とくに偽の壁の部屋を含むトラップのある部屋は何度も出現する。なかには通路のつながりかたまで同じものもある。頭のなかにいくつかの部屋の形のバリエーションを記憶しておけば、探索自体がラクになるだろう。



◀階段を降りて、新しいフロアに到着したらまずはBボタンで平面マップをチェックしよう



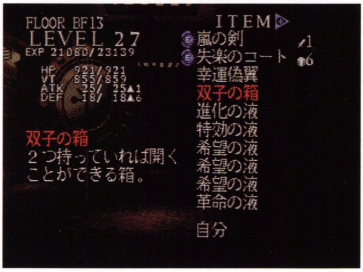
▶以前、見たことのある部屋だと思ったら、すかさず平面マップを見るクセをつけておこう



◀部屋の形を多く知っていれば、当然、無駄な探索が減るメリットも生まれることだろう

7 レベルアップのタイミングをはかる

時間が経てば経つほど、異形は増えていくため、「何階では何レベルまで上げる」といった目安がとらえにくい。戦闘が容易なレベルにまで上がっていれば、VTの無駄を省くためにできるだけ早く先に進みたい。そこでレベルアップに必要なEXPと、各フロアで目指すべきレベルの目安をまとめてみた。目安はあくまでも参考程度に。



◀戦いをラクにするのはレベル以外にも装備がある。これが充実していないと、高レベルでも不安だ

▶進化の液はレベルアップ直後に使おう。せっかくためた経験値がもったいない

▲レベル以外の数字でいえば、攻撃力と防御力にも気を使おう。注入液で回復、最大値アップを心がける

レベルアップに必要なEXP

レベル	EXP	レベル	EXP
2	12	24	14697
3	39	25	16572
4	87	26	18600
5	162	27	20787
6	270	28	23139
7	417	29	25662
8	609	30	28362
9	852	31	31245
10	1152	32	34317
11	1515	33	37584
12	1947	34	41052
13	2454	35	44727
14	3042	36	48615
15	3717	37	52722
16	4485	38	57054
17	5352	39	61617
18	6324	40	66417
19	7407	41	71460
20	8607	42	76752
21	9930	43	82299
22	11382	44	88107
23	12969	45	94182

フロアごとのレベルの目安

フロア	レベル	フロア	レベル
地上1階	1	地下12階	24
地下1階	2	地下13階	26
地下2階	4	地下14階	28
地下3階	6	地下15階	30
地下4階	8	地下16階	32
地下5階	10	地下17階	34
地下6階	12	地下18階	36
地下7階	14	地下19階	38
地下8階	16	地下20階	40
地下9階	18	地下21階	42
地下10階	20	地下22階	44
地下11階	22	—	—

攻略直結テクニック 2

いくつかのプレイ・パターン

毎回が新しい探索で、必勝法など存在しない。あくまで参考としていくつかの探索パターンを提案してみたい。

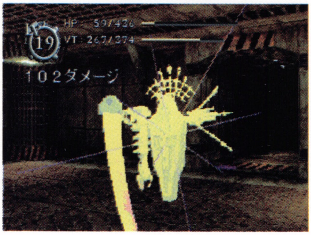
1 レベル・装備を充実させるバランス派

時間をかけてでもすべての敵を倒し、フロアをくまなく歩き回ってすべてのアイテムを入手する基本のタイプだ。まずはこのパターンでゲームをとらえてみてほしい。VTの都合もあるので、まるっきりすべてを見てまわるのは大変だが、ゲームをすみずみまで遊びつくすことができる。正々堂々と剣でわたりあうことも十分可能だ。さまざまなアイテムを入手できればおのずと新しい発見もあるだろう。ただし、目的がはっきりしているのなら、無理にレベルアップやアイテム集めに時間をかける必要はない。どうせ神経塔を出ればアイテムもレベルもゼロだ。

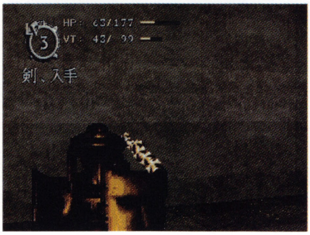
◀安心が最大のメリットだ。遊びかたも広がる

2 道具を使う・投げるアイテム派

とくに遠回りせずレベルを適度に上げ、手持ちのアイテムを使って難所を切り抜ける方法だ。刑具や骨を使うだけでなく、焼印や剣を投げる。すべての系統のアイテムの投げ威力を知っていれば、所持量が満タンのときに捨てるべきものを判断できるだろう。



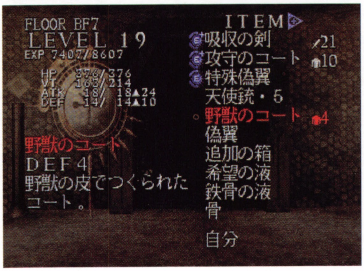
▶箱、結晶、焼印は比較的、投げ威力が高い



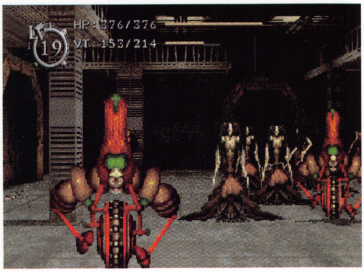
◀呪葬天使で投げ威力のあるアイテムを増やす

3 逃げるが勝ちの逃走派

上層にいるうちにある程度レベルを上げておき、下層では必要以上の戦闘をせず、ひたすら逃げつつ階段を探す。レベル上げに時間をさくことがないため、下層への到達は非常に早い。問題は、下層の通路で敵に出会ったり、敵に囲まれたときだ。広い場所へおびき寄せる、Uターンする、アイテムを使う、といった対処法があるが、やや厳しい。



◀地下6、7階くらいまでにレベル20前後までレベルを上げる。あとは目的のフロアをめざす

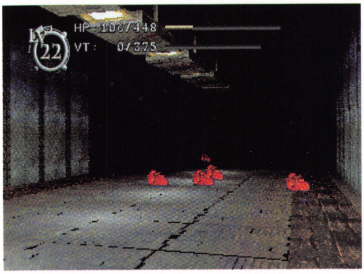


▶敵が多ければ引き返す。どうしても通過したい場所だったら、アイテムの力を借りるしかない

◀ある程度のレベルと多くのアイテムがあれば、通りすがりの敵に攻撃されても対応できるだろう

4 アイテム組み合わせ・状況判断に優れる頭脳派

アイテムは使いかたを工夫すれば、何倍もの力が発揮できる。単体で使うよりも、ほかの道具と組み合わせるほうが、確実に効果的だ。例えば、経験偽翼を装備して経験骨を使えば、レベルアップまでの戦闘回数が極端に少なくてすむ。少しばかり発想を変えて、裏技でも探すような気分でさまざまな実験を繰り返してみることも大事だ。



◀敵を倒すにも、自分自身の強化にも、アイテムの組み合わせは大事。工夫をしよう

アイテムの組み合わせ使用例

収束刑具＋心臓刑具	収束刑具で異形を部屋に大量に集めたら、心臓刑具でそのすべてを心臓に変える。いちどにすべてを食べればVT最大値が大幅に上がる。
焼肉＋焼き心臓	焼き心臓を食べるとHPが半分になるが、その後で焼肉を食べれば、HPはフルの状態で、VTが最大値からマイナス50の減りですむ。
爆裂の剣＋流星虫	爆裂の剣は攻撃スピードが遅いだけで、攻撃そのものは強力だ。そこで流星虫を寄生させれば、スピードはほかの剣と同じになる。
露出のコート＋粘着印	異形を目の前にすると自動的に装備が外れる露出のコート。しかし粘着印をつけておけば脱ぐことはなく、非常に高い防御力を発揮できる。
骨＋鉄骨の液	鉄骨の液は骨を何本か増やすアイテム。メニュー画面で整頓をしないままで、同じ骨が別の欄に並んでいれば、そのそれぞれが増やせる。

シナリオ解析

攻略直結テクニック 3

物語の理解を深める用語

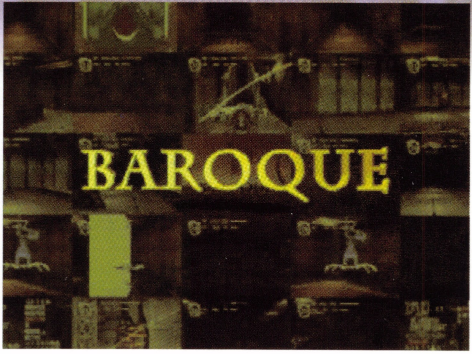
シナリオの概念や人物同士のつながりをつかみさえすれば、
神経塔を探索する理由がよりはっきりするだろう。

イデアセフィロス

自分の証が詰め込まれた小さな結晶。外界や神経塔内部で出会う人物、異形のすべてが、命を失うのと同時にイデアセフィロスに姿を変える。これを手にしたものは、イデアセフィロスの元の主の精神構造を知ることができる。苦痛を感じている人物のイデアセフィロスは他人を憂鬱にする。

感覚球

神経塔内部の何ヵ所かに配置されている大きな球体。情報と感覚の伝達を行なう機能を持っている。感覚球に刺さったままの上級天使は、この感覚球を通じて外界に自分の仮の姿を送りながら、主人公に語りかける。これを通じて道具を地下から地上に少数ながら転送することもできる。



傷あと

かつて主人公は兄と一体化していた。しかしひとりの人間として生き残るためには、ひとつの体からふたりをバラバラに切り離さなくてはならなかった。その結果、兄は死に、弟つまり主人公は生き残った。腰の傷あとはそのときのもの。兄の情念は神経塔内部で主人公の目の前に現れる。

コリエル・メンバー

上級天使が率いるマルクト教団と対立して、神経塔内部に幽閉されてしまった合計13人の集団。そもそも神を狂わせて無力化させたところで自ら融合しようと企んでいた上級天使よりも先に、主人公を神と融合させたのがコリエル・メンバーたちだった。そして主人公もそのメンバーのひとりだった。

浄化能力

最下層の主と融合していたときに、主人公が

神から得た力。異形やそのほかの人物を浄化し、イデアセフィロスに変えるために発揮される重要な能力。この力を持つ者は主人公以外には存在しない。苦しみもがく者たちの多くは、苦痛から逃れる手段として浄化されることを切実に望んでいる。

神経塔

その最下層で最下層の主が姿を現す塔。地上1階の入口から地下へと道が続いている。侵入するたびに、迷宮自体が姿をガラリと変化する不思議な構造を持つ。条件により最下層の位置が変化する。最深地下22階までにも及ぶ。主人公の兄や天使虫リトルのように苦しみながらさまよう存在、作業天使や殺戮部隊のようなマルクト教団員、コリエル・メンバーや天導天使のように罪を感じながらいつまでもそこにいる者など、さまざまな人物がもがいているのを発見することができる。

大熱波

ダァバール計画により、最下層の主と主人公が一体化したことに対して、上級天使はすさまじい怒りをあらわにした。そしてその計画を立て、実行したコリエル・メンバーを捕らえたのち、融合状態にあるふたりを無理矢理引き離した。これが世界を大きく歪ませた大熱波を生み出した。このときの衝撃で、上級天使は瀕死状態に陥り、感覚球のトゲにささ

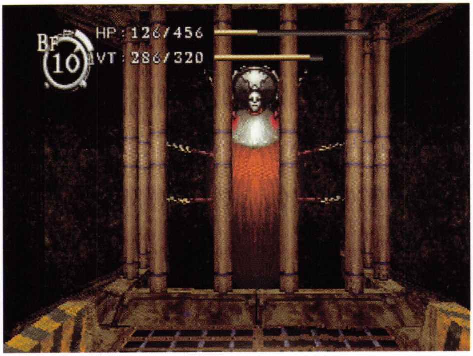
ったままになってしまう。下級天使たちは、この状態の上級天使を救い出すべく、さまざまな手段を講じようとしている。

ダァバール融合

最下層の主と主人公を融合させたこと。上級天使の陰謀を阻止するため、コリエル・メンバーたちが神に人間の言葉を与えるべく実行した。融合そのものの瞬間には、とくに他者に物理的な影響を及ぼすようなことは起きなかった。マルクト教団内部ではこれを、コリエル・メンバーの反乱、とみなした。

罪の意識

元コリエル・メンバーのひとりだった主人公には記憶がない。罪の意識だけを抱えて生きている。記憶を失ったのは主人公のクローン



作成時である。オープニングで主人公に注入された“ＣＣＫ”（コレシストキニン）が記憶を操作する物質なのだ。彼はかつて兄と同一の体を持ち、手術で別の体に分離された。このときの記憶が彼に罪の意識を抱かせているのではなかろうか。

バロック

歪んでいること。大熱波以前には、バロック型犯罪といえば、不可思議で残忍な犯罪を意味した。その時代からすでに世界は歪んでいたが、大熱波後の世界では、何もかもが歪んでしまっている。

マルクト教団

大熱波以前から活動を続けている奇妙な宗教集団。上級天使以下、何人かの下級天使が物語には登場する。異形を排除する目的もあったようだが、上級天使の思惑により、結果的に大熱波を引き起こした。

偽装天使

装備品としても知られる偽翼を、背中に生やした集団。すなわち、マルクト教団のこと。最初は誰もが怪しい宗教集団としかみなしていなかった。彼らは「神の力を手に入れた」と宣言していた。

偽感覚球

最下層の主に、歪んだ情報を送り込むために作られた感覚球。通常の感覚球と違って、その目的以外の機能は持たされていないため、道具の転送はできない。神経塔内部にもいくつか存在する。

研究所

マルクト教団内部の下級天使、研究天使により管理されているエリア。建物の外では警備天使が、関係者以外の侵入を禁止している。内部では人間のクローンが培養されており、主人公のクローンも数多く保管されている。

天使銃

上級天使が主人公に渡す銃。武器として扱えるが、究極の浄化装置でもある。この弾丸には天使虫リトルがそのまま使われている。神経塔地下にはリトルの培養室がある。マルクト教団は、ここでリトルを培養し、天使銃にセットしたものを主人公に渡していることになる。リトルの苦痛を培養によって倍増させ、それを、歪みを取り除かれた最下層の主に撃ち込むことで狂わせようと計画されている。

Data

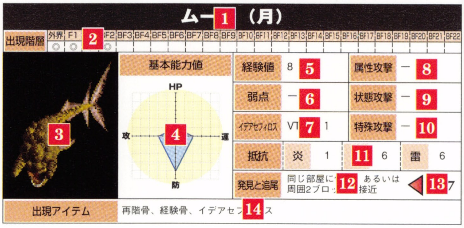
異形・アイテムデータ

ゲーム中に出現する全異形とアイテムに設定されている数値、特徴を記す。画面からは得られない弱点や利用方法を見つけてほしい。

異形データ

画面には異形の名前も体力も表示されない。これらの数値、特性を参考にすれば、個々に適した戦いかたが見えてくることだろう。

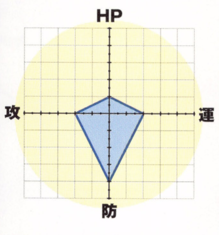
1 名前（呼び名） 2 出現階層：出現頻度を記号で表示。記号の意味は、◎＝よくでる、○＝でる、△＝少しでる 3 写真 4 基本能力値：異形の持つHP、運、防御力、攻撃力を５段階に評価したものをグラフ化 5 経験値：異形を倒した際に得られる経験値 6 弱点 7 イデアセフィロス：イデアセフィロス入手による主人公のパラメータ変化 8 属性攻撃：炎、氷、雷属性を持つ異形のみが行なう攻撃 9 状態攻撃：脱力やまひなど状態変化を起こす攻撃 10 特殊攻撃：通常の攻撃と別に持つ各異形特有の攻撃 11 抵抗力：属性攻撃に対する抵抗力 12 発見と追尾：異形に発見される条件など 13 シナリオ解析との対応ページ 14 出現アイテム：異形を倒した際、入手できるアイテム



ムーン（月）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
	◎	◎	◎	◎																				

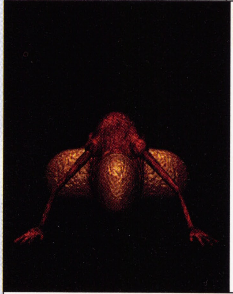
基本能力値



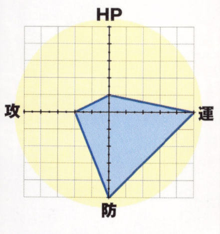
経験値	8	属性攻撃	―
弱点	―	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復１	特殊攻撃	―
抵抗	炎 1	氷 6	雷 6
発見と追尾	同じ部屋に侵入、あるいは周囲2ブロックに接近		P.27
出現アイテム	再階骨、経験骨、イデアセフィロス		

グルー（汚物）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
		△	△	△	△																			



基本能力値

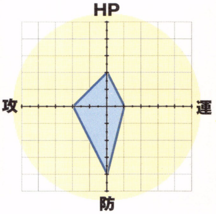


経験値	4	属性攻撃	―
弱点	―	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復１	特殊攻撃	―
抵抗	炎 0	氷 5	雷 5
発見と追尾	周囲２ブロックに接近。２ブロック離れると見失う		P.27
出現アイテム	愚流の肉、解毒の液、イデアセフィロス		

カトー（運命の輪）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
			△	△	◎	○																		

基本能力値

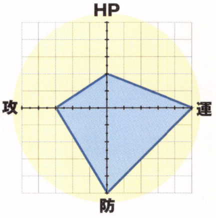


経験値	26	属性攻撃	ー
弱点	ー	状態攻撃	毒（舌）
イデアセフィロス	VT回復 3	特殊攻撃	ー
抵抗	炎 3 / 氷 4 / 雷 6		
発見と追尾	同じ部屋に侵入、あるいは後方から攻撃		P.27
出現アイテム	解毒の液、不定の箱、イデアセフィロス		

グリロ（悪魔）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
				△	△	△		△			△													

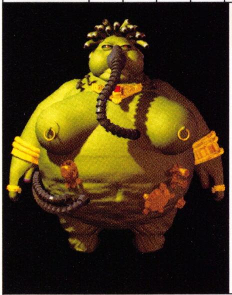
基本能力値



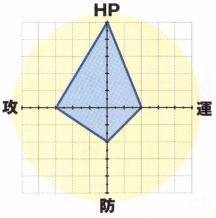
経験値	62	属性攻撃	ー
弱点	ー	状態攻撃	ー
イデアセフィロス	VT回復 6	特殊攻撃	盗み
抵抗	炎 1 / 氷 7 / 雷 6		
発見と追尾	同じフロアに侵入。盗みのあとは通路へ逃走		P.27
出現アイテム	盗んだアイテム、心臓の種、イデアセフィロス		

ブルガー（女帝）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
					○	◎	◎																	



基本能力値

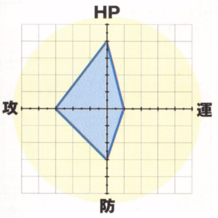


経験値	46	属性攻撃	ー
弱点	炎	状態攻撃	暗黒（ガス）
イデアセフィロス	VT回復 6	特殊攻撃	ー
抵抗	炎 3 / 氷 2 / 雷 7		
発見と追尾	前方180度５ブロックに接近、あるいは攻撃		P.27
出現アイテム	中流の肉、眼球の液、イデアセフィロス		

セブンティーン（星）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
						○	◎	◎	○															

基本能力値



経験値	66	属性攻撃	―
弱点	背後	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復 2	特殊攻撃	―

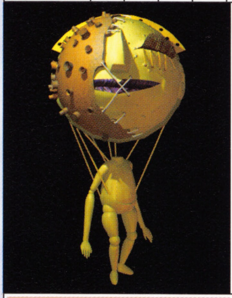
抵抗	炎	5	氷	6	雷	1

発見と追尾	同じ部屋で前方に位置。ただし1ブロック以内で攻撃
出現アイテム	集束刑具、脱骨、イデアセフィロス

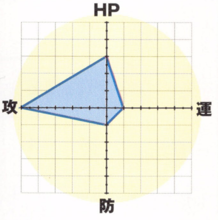
P.27

ジェィイロム（隠者）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
							△		△	○														



基本能力値



経験値	79	属性攻撃	炎（自爆）
弱点	―	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復 6	特殊攻撃	自爆

抵抗	炎	4	氷	7	雷	1

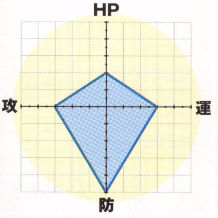
発見と追尾	攻撃をうける。以後追尾
出現アイテム	中爆刑具、爆骨、イデアセフィロス

P.29

ソコンポ（正義）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
								△		◎	○													

基本能力値



経験値	56	属性攻撃	―
弱点	氷	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復 4	特殊攻撃	肉・心臓腐敗、アイテム劣化

抵抗	炎	3	氷	6	雷	4

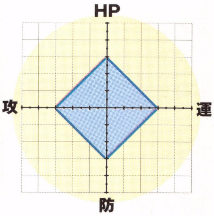
発見と追尾	周囲2ブロックに接近。4ブロック離れると見失う
出現アイテム	食料文様、両刃の箱、イデアセフィロス

P.29

ライア（力）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
									○		◎	◎												

基本能力値



経験値	95	属性攻撃	雷
弱点	炎	状態攻撃	欲情
イデアセフィロス	HP回復 3	特殊攻撃	前 3 方向攻撃

抵抗	炎	2	氷	4	雷	7

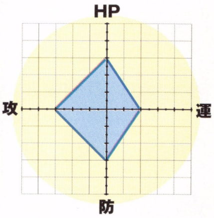
発見と追尾：同じ部屋に侵入。以後追尾 P.29

出現アイテム：消去印、雷虫、イデアセフィロス

デス（死神）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
										○		◎												

基本能力値



経験値	105	属性攻撃	―
弱点	雷	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復 4	特殊攻撃	―

抵抗	炎	7	氷	6	雷	2

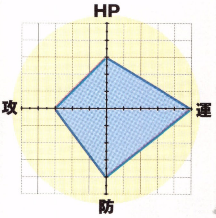
発見と追尾：周囲 1 ブロック接近。攻撃のみでは未発見。以後追尾 P.29

出現アイテム：嵐の文様、体液骨、イデアセフィロス

ハングワンズ（吊られた男）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
												◎	◎											

基本能力値



経験値	125	属性攻撃	―
弱点	炎	状態攻撃	まひ（腕）
イデアセフィロス	VT回復 3	特殊攻撃	弾きとばし

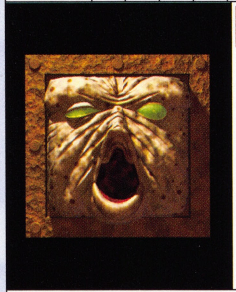
抵抗	炎	3	氷	6	雷	7

発見と追尾：周囲 1 ブロックに接近。以後追尾。地上では移動せず P.29

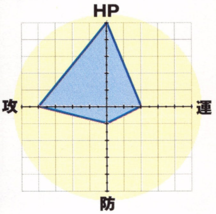
出現アイテム：判明虫、無敵骨、イデアセフィロス

ブブゲル（塔）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
													○	△	○									



基本能力値



経験値	199	属性攻撃	雷
弱点	―	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復3	特殊攻撃	壁のフリ、弾きとばし

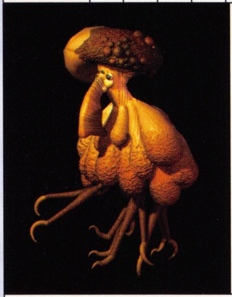
抵抗	炎	5	氷	3	雷	6

発見と追尾	周囲1ブロックに接近。以後通路内なら追尾
出現アイテム	復活虫、雷電刑具、イデアセフィロス

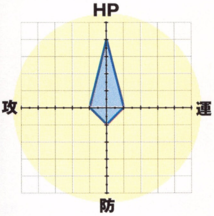
P.29

シン・モニス（審判）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
													◎		◎									



基本能力値



経験値	147	属性攻撃	―
弱点	雷、氷	状態攻撃	―
イデアセフィロス	VT回復8	特殊攻撃	VT吸う

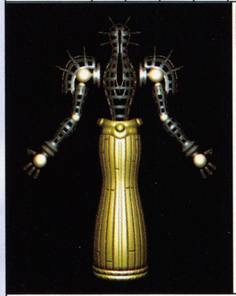
抵抗	炎	0	氷	7	雷	7

発見と追尾	周囲3ブロックに接近。以後追尾
出現アイテム	体液骨、双子の箱、イデアセフィロス

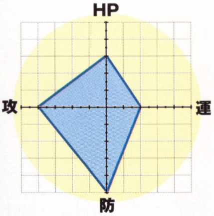
P.29

オル・ハガヌース（世界）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
														◎			◎			◎				



基本能力値



経験値	183	属性攻撃	雷
弱点	―	状態攻撃	硬直（短時間）
イデアセフィロス	VT回復3	特殊攻撃	自爆

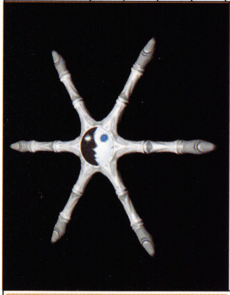
抵抗	炎	7	氷	6	雷	2

発見と追尾	周囲2ブロックに接近。以後3ブロック離れると追尾
出現アイテム	回復の箱、特効の液、イデアセフィロス

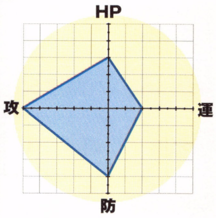
P.33

サン（太陽）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
														○	○	○								



基本能力値



経験値	230	属性攻撃	ー
弱点	ー	状態攻撃	脱力
イデアセフィロス	VT回復 6	特殊攻撃	光線

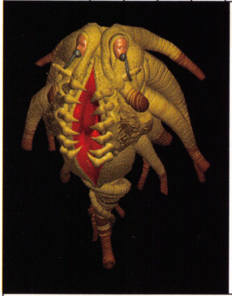
抵抗	炎	5	氷	3	雷	7

発見と追尾	接触。弱体後 3 ブロック離れると、追尾、かつ自滅	P.33

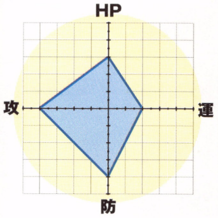
出現アイテム	再階骨、革命刑具、イデアセフィロス

ニクリとニクラ（恋人）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
																○	○	◎		◎				



基本能力値



経験値	288	属性攻撃	ー
弱点	ー	状態攻撃	ー
イデアセフィロス	VT回復 7	特殊攻撃	かみつき

抵抗	炎	3	氷	4	雷	7

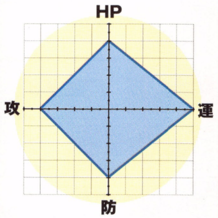
発見と追尾	ほかの敵と主人公が同じ部屋にいる。異形なしは逃走	P.33

出現アイテム	無名刑具・回復刑具、イデアセフィロス

マジシャン（魔術師）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
																◎		◎						

基本能力値



経験値	398	属性攻撃	氷
弱点	炎	状態攻撃	ー
イデアセフィロス	VT回復 2	特殊攻撃	分裂、後方回り込みワープ

抵抗	炎	3	氷	7	雷	7

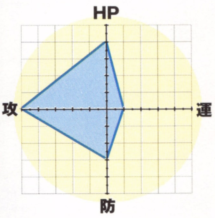
発見と追尾	周囲 1 ブロックに接近。以後ワープ・分裂で追尾	P.33

出現アイテム	自爆文様、氷結文様、イデアセフィロス

アリエス（皇帝）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
														△			△		◎	◎				

基本能力値

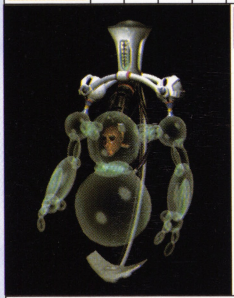


経験値	328	属性攻撃	ー
弱点	ー	状態攻撃	暗黒
イデアセフィロス	VT回復 5	特殊攻撃	ー
抵抗	炎 3	氷 4	雷 7
発見と追尾	攻撃		P.33

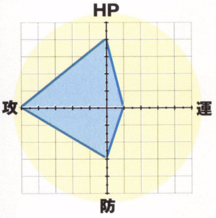
出現アイテム	眼球の液、腐肉骨、イデアセフィロス

コクトー・ヘッド（愚者）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
																		△	△					



基本能力値

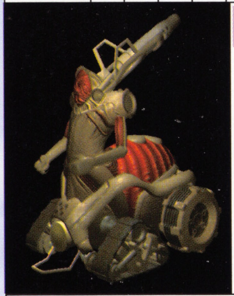


経験値	363	属性攻撃	ー
弱点	ー	状態攻撃	ー
イデアセフィロス	VT回復 2	特殊攻撃	ワープ
抵抗	炎 7	氷 6	雷 6
発見と追尾	同じ部屋に侵入。以後ワープで追尾		P.35

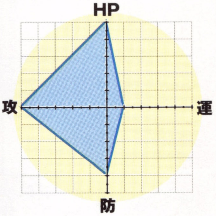
出現アイテム	毒毒刑具、俺印、イデアセフィロス

ガルガルタンクジョー（戦車）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
																			△		△	△	△	



基本能力値

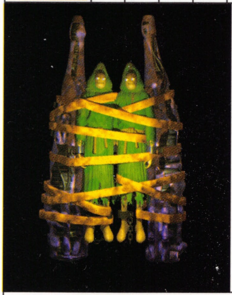


経験値	666	属性攻撃	炎
弱点	背後	状態攻撃	ー
イデアセフィロス	VT回復 8	特殊攻撃	弾きとばし
抵抗	炎 7	氷 3	雷 0
発見と追尾	前方に位置、あるいは後方から攻撃。以後追尾		P.35

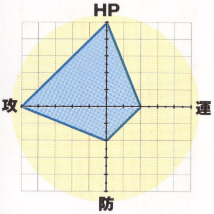
出現アイテム	火炎刑具、火炎文様、イデアセフィロス

ヨハンナ・キョン（女教皇）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
																					◎		○	



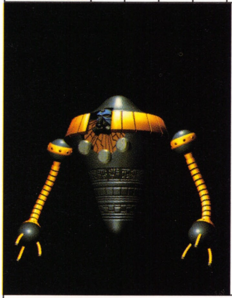
基本能力値



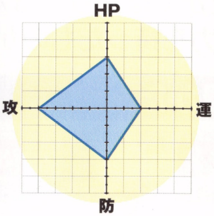
経験値	445			属性攻撃	ー
弱点	精神			状態攻撃	錯乱（音）
イデアセフィロス	VT回復 2			特殊攻撃	浮遊
抵抗	炎	6	氷 4	雷	5
発見と追尾	攻撃。以後追尾				P.35
出現アイテム	耳栓骨、錯乱骨、イデアセフィロス				

フェストゥム（祭司）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
																					◎	◎		



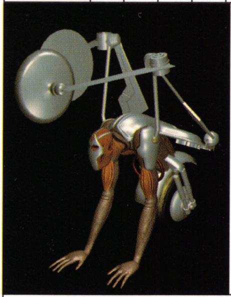
基本能力値



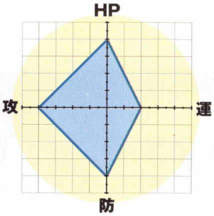
経験値	499			属性攻撃	氷
弱点	雷			状態攻撃	ー
イデアセフィロス	VT回復 5			特殊攻撃	通過氷弾、通路封鎖
抵抗	炎	7	氷 7	雷	2
発見と追尾	同じ部屋、かつ前方に位置。以後追尾				P.35
出現アイテム	氷結刑具、歩加骨、イデアセフィロス				

ハナニップ（節制）

出現階層	外界	F1	BF1	BF2	BF3	BF4	BF5	BF6	BF7	BF8	BF9	BF10	BF11	BF12	BF13	BF14	BF15	BF16	BF17	BF18	BF19	BF20	BF21	BF22
																						◎	◎	



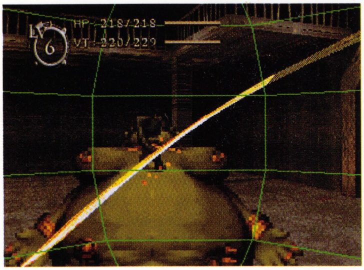
基本能力値



経験値	558			属性攻撃	ー
弱点	ー			状態攻撃	錯乱
イデアセフィロス	VT回復 6			特殊攻撃	ー
抵抗	炎	5	氷 4	雷	2
発見と追尾	前方に位置、あるいは攻撃を受ける。以後追尾				P.35
出現アイテム	鉄骨の液、追尾骨、イデアセフィロス				

アイテムデータ

登場アイテムを系統別に分類すると全13種類に区別できる。このうち装備できるものは剣、コート、偽翼の３種類。さらに寄生虫と焼印は主人公と、種類によってはアイテムにつけて能力を変化させることができる。これら装備品と準装備品で主人公のアビリティを高め、その他の道具をうまく使うことが、神経塔踏破の重要課題だ。



◀一時的に能力を高めるアイテムも数多い。組み合わせれば効果はより高まる

剣

剣は、素手での攻撃より攻撃力が上がるばかりではない。属性攻撃や、ステータス最大値アップなど追加能力を持ったものが多く存在する。

表の見かた

嵐の剣 [1]						出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4		
						—	[2]	D	D	—	[3]	A	A		

攻	速	運	付	粘	投	増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
1	5	10	[4]	4%	90		—%	—%	—%	—%	—%	—%	[5]	50%	38%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

ダメージを与えると、ときどき敵をはじき[6]剣。斬りつけでの吹きとばしは期待薄だが、投げるとダメージプラス吹き飛ばし効果がある。呪葬天使交換アイテムにも向いている

1 アイテム名

2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明

3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明
※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照

4 攻＝基本攻撃力。速＝剣のスピード。運＝運のいい攻撃の出やすさ。付＝付加パラメータ。粘＝粘着印の付いている確率。投＝異形に投げ当てたときの攻撃力

5 増減AT＝最初に入手したときに、剣に付いているAT値の確率

6 アイテムの説明

嵐の剣						出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
						—	D	D	D	—	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投	増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
1	5	10	—	4%	90		—%	—%	—%	—%	—%	—%	12%	50%	38%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

ダメージを与えると、ときどき敵をはじきとばす剣。斬りつけでの吹きとばしは期待薄だが、投げるとダメージプラス吹き飛ばし効果がある。呪葬天使交換アイテムにも向いている

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

運気の剣

	1	2	3	4
出現率	C	C	D	D
判明率	A	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
3	4	30	LUK+30	0 %	80

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	6%	12%	81%	−%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

運の良いヒットが出やすい剣。そうそう運の良いヒットは出ないので過信は禁物。ただ装備することで自分の運も上がるので、虫で補強すれば使いやすくはなる

炎浄の剣

	1	2	3	4
出現率	−	C	C	D
判明率	−	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	2	12	−	1 %	82

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	−%	19%	69%	6%	6%	−%	−%	−%	−%	−%

炎属性を持つ剣。もともと炎属性を持っているので、氷虫に雷虫を寄生させた氷雷虫をつければ、属性面をフルカバーできる

活力の剣

	1	2	3	4
出現率	C	C	D	D
判明率	A	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	3	12	VT+20	0 %	80

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	6%	19%	75%	−%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

VT最大値が20ポイントアップする剣。メリットは多くないが、劣化した状態で出現することはないので、デメリットもない。活力のコート、持久偽翼、活虫を同時に使用すれば効果を活かせる

硝子の剣

	1	2	3	4
出現率	D	C	D	D
判明率	A	C	C	C

攻	速	運	付	粘	投
10	6	99	−	0 %	88

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	12%	12%	12%	12%	12%	12%	−%	12%	8%	−%	−%	8%	−%	−%	−%

運の良いヒットを多発する剣。しかし階段を降りる、または装備をはずすと砕けてなくなってしまう。攻撃力が高いので、できるだけ下層に持ち越して使いたい

干渉の剣

	1	2	3	4
出現率	−	D	D	C
判明率	−	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	3	18	−	8 %	70

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	−%	37%	44%	19%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

残りHPが少なくなると威力が上がり、剣のスピードがマックスになる。HPに余裕がある状態ではあまりうま味がないうえに、粘着印率も高い。投げ当て、呪葬天使向き

吸収の剣

	1	2	3	4
出現率	−	D	C	C
判明率	−	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
2	3	30	−	12 %	100

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	−%	19%	62%	19%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

異形からHPを吸い取る剣。まれに成長して強くなることがある。成長の剣と違い、装備を外しても攻撃力は落ちない。感覚球で地上へ送って使い回してどんどん成長させよう

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

三属の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	D	D	D		A	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
5	2	5	—	0%	129

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	100%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

炎、氷、雷の3つの属性を持つ剣。属性対策はこれ1本でまかなえる。流星虫に攻虫を寄生させた流星攻虫をつければ、言うことなしだ。投げ当てでも3属性の攻撃になる

守護の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	C	D	D		A	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	2	12	DEF+3	0%	80

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	19%	81%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

DEFが3ポイントアップする剣。付加能力よりも、平均的に攻守に優れているところが魅力

浄化の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	C	D		A	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	2	10	—	0%	68

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	19%	62%	19%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

基本の剣。寄生虫で付加価値を与えればある程度は強化できるが、特徴がないのが欠点。ほかの多くの剣でも代用できる。基本の剣のわりに、比較的深い階層でも出現する

浄撃の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	C	C		A	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
5	3	15	—	0%	73

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	12%	69%	19%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

威力が大きい剣。浄化の剣がひとまわり強くなった感じの剣。投げ威力があまり高くないので、呪葬天使に渡すのが最善の策

浄爆の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	D	D	C		A	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
6	3	28	—	0%	79

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	12%	56%	7%	25%	—%	—%	—%	—%	—%

巨大な威力を持つ剣。攻撃力の高さはたしかに魅力的だが、他の武器でも代用できるレベル。劣化した状態で出現することも多い

成長の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	D	D	D		A	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
0	3	1	—	0%	100

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	100%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

フロアを降りると威力が上がる剣。装備中は修得EXPが通常の半分。装備をはずすと威力はもどる。成長が一探索時ごとなので、吸収の剣に劣る

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

体力の剣

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
C	C	D	D	A	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	3	12	HP+20	0%	80

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	6%	19%	75%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

HP最大値が20ポイントアップする剣。最大値を増やす装備品やアイテムを同時に使えば、その効果を活かせる

堕天の剣

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	C	D	D	—	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
13	4	13	—	8%	90

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	12%	12%	25%	32%	12%	—%	—%	—%	—%	—%	7%

非常に強力な剣。だが、剣を振るたびに5ダメージを受ける。余裕があったとしても、HPが下がるのはできれば避けたい。投げ当て向き

天地の剣

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	D	C	—	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
15	3	55	—	9%	80

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	25%	—%	25%	25%	—%	25%	—%	—%	—%	7%	—%

ヒットすると威力大。だが、使いにくいためミスが多くなる。想像以上にミスが多発すると思って正解。投げ当てでも高確率でミスをする

爆裂の剣

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	D	C	—	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
9	0	12	—	2%	80

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	37%	56%	—%	—%	—%	—%	—%	7%	—%

炎属性を持つ剣。ヒットすると爆発し、炎のダメージを与える。攻撃スピードは遅いが、爆発の威力は高い。ただし、流星虫をつければ通常の剣と同じスピードになる

波動の剣

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	C	C	—	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	2	0	—	2%	90

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	50%	38%	—%	12%	—%	—%	—%	—%	—%

ときどき波動を出して、遠距離攻撃ができる剣。波動は、それを頼りにできるほど強力なものではないうえ、あくまでときどきしか効果を生むことがない。投げ当てると、異形を突き抜ける

バラの剣

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	D	D	—	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
5	3	22	—	4%	88

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	12%	25%	44%	12%	—%	7%	—%	—%	—%	—%

マヒ属性を持つ剣。ときどき異形をマヒさせる。しかし、自分の足がマヒすることもある。歩いていて突然足が止まってしまうのは非常に困る。投げ当て向き

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

氷結の剣

	1	2	3	4
出現率	—	C	C	D
判明率	—	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	2	12	—	1%	82

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	19%	62%	13%	6%	—%	—%	—%	—%	—%

氷属性を持つ剣。炎虫に雷虫を寄生させた炎雷虫をつければ強力。属性面での攻撃能力はそれだけで確保される

貧弱の剣

	1	2	3	4
出現率	—	C	D	D
判明率	—	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
3	2	15	—	8%	62

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	50%	—%	25%	—%	25%	—%	—%	—%

とても貧弱な剣。トレーニングダンジョン入口にもある。劣化していなければ貧弱といえども役には立つ。マイナス効果はほとんどない

双子の剣

	1	2	3	4
出現率	—	C	C	C
判明率	—	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
1	1	10	—	10%	80

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	50%	50%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

２本まで装備することができる剣。ただし、２本入手するまでが大変。それぞれに氷炎虫と流星雷虫を寄生させれば、連斬になる。追加の箱があれば、２本入手するのも簡単

古い剣

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	B	A	B

攻	速	運	付	粘	投
0	0	2	—	4%	78

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	25%	44%	19%	12%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

敵に当たるたびに攻撃力が１減る剣。使い捨て、あるいは投げ当て向き

三又の剣

	1	2	3	4
出現率	—	D	C	C
判明率	—	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
1	5	0	—	2%	90

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	19%	81%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

ときどき剣の先が開き、前３方向に対して攻撃をする剣。攻撃力の初期値が低いため、やや使いにくい。異形に投げ当てると３方向に分裂して飛んでいってしまう

歪んだ剣

	1	2	3	4
出現率	D	D	D	D
判明率	A	C	B	B

攻	速	運	付	粘	投
4	2	25	—	0%	88

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	37%	37%	26%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

４倍の威力を生み出すことがある剣。ただし確率はやや低めなので、あまり期待せずに使うべき

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

雷鳴の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	D	D		―	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	2	12	―	1%	82

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	―%	―%	―%	―%	―%	―%	19%	62%	13%	6%	―%	―%	―%	―%	―%

雷属性を持つ剣。氷炎虫をつけて三属性にすれば、属性攻撃に不安はない

落運の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	D	D		―	A	A	A

攻	速	運	付	粘	投
2	5	0	LUK-40	10%	90

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	―%	―%	―%	―%	―%	―%	―%	50%	50%	―%	―%	―%	―%	―%	―%

運のよいヒットが出にくい剣。投げ当て、呪葬天使向き

流星の剣

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	D	D	D		A	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
3	6	0	―	0%	90

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	―%	―%	―%	―%	―%	―%	25%	50%	25%	―%	―%	―%	―%	―%	―%

攻撃スピードが速い剣。攻撃回数もさることながら、動きの速い敵にも有効。ただし、ほかのパラメータはとくに高いほうではない

連斬の剣

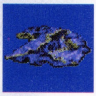
出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	D	D	D		A	B	A	A

攻	速	運	付	粘	投
4	3	1	―	0%	90

増減AT	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	―%	―%	―%	―%	―%	―%	31%	50%	19%	―%	―%	―%	―%	―%	―%

ひとふりで2度敵に当たる剣。流星虫を寄生させれば、素早く大きなダメージを与えることができる、非常に強力な剣となる

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す



コート

剣と同様、コートにも追加能力が期待できる。とくに属性防御にはつねに気を遣おう。下層ほど、属性のはっきりした敵が多く現れるからだ。

表の見かた

運気の1ート	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		C	2	C	C		A	3	A	A

防	付	粘	投	増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
2	LUK+30	4 %	66		—%	—%	—%	—%	—%	7%	5	81%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

運の良いヒットが出やすくなるコート。当 6 強力な剣ほど物理的な効果は高くなる

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明
※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 防＝基本防御力。付＝付加パラメータ。粘＝粘着印の付いている確率。投＝異形に投げ当てたときの攻撃力
5 増減DEF＝最初に入手したときに、コートに付いているDEF値の確率
6 アイテムの説明

運気のコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	C	C	C		A	A	A	A

防	付	粘	投	増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
2	LUK+30	2 %	66		—%	—%	—%	—%	—%	7%	12%	81%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

運の良いヒットが出やすくなるコート。当然、強力な剣ほど物理的な効果は高くなる

活力のコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	D	C	D		A	A	A	A

防	付	粘	投	増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
2	VT+25	4 %	49		—%	—%	—%	—%	—%	7%	12%	81%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

VT最大値が25ポイントアップするコート。活力の剣、持久偽翼とともに装備することでさらに効果は高まる

硝子のコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	C	C	C

防	付	粘	投	増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
9	—	0 %	99		—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	100%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

防御力の高いコート。だが、階段を降りる、または装備をはずすと砕けてしまう。一時的ながらもその効果は非常に高い。下層でワンチャンスを活かそう

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

皮のコート

	1	2	3	4
出現率	B	C	C	C
判明率	A	A	A	A

防	付	粘	投
2	—	4％	40

増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—％	—％	—％	—％	—％	—％	6％	69％	25％	—％	—％	—％	—％	—％	—％

基本のコート。ゆえに特徴、追加効果はない。ほかの多くのコートでも代用できる

頑固のコート

	1	2	3	4
出現率	—	C	D	D
判明率	—	B	B	B

防	付	粘	投
4	—	0％	155

増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	100％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％

装備するとはずせなくなるコート。頑固偽翼をつけると防御力が2倍になる。言い換えれば頑固偽翼がないと面倒なことになる。また、投げ威力が比較的高い

攻守のコート

	1	2	3	4
出現率	C	C	C	C
判明率	A	A	A	A

防	付	粘	投
2	ATK+3	2％	72

増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—％	—％	—％	—％	—％	7％	12％	81％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％

ATKが3ポイントアップするコート。パラメータが上がる、ほかの装備品と同時に装備すれば、効果的な使いかたができる

三属のコート

	1	2	3	4
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	A	A

防	付	粘	投
3	—	0％	129

増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	100％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％

炎、氷、雷の属性を持つコート。それぞれの攻撃属性に対して耐性がある。下層ほど属性攻撃は厳しくなる傾向がある。下層にいるときには持っていたいアイテムのひとつ

失楽のコート

	1	2	3	4
出現率	—	C	C	C
判明率	—	B	A	A

防	付	粘	投
6	—	12％	55

増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—％	—％	—％	—％	—％	—％	19％	81％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％

防御力の高いコート。だが装備するとVTの減りが早くなる。ただし持久偽翼や、持久印があれば気になるほどのレベルではない。防御力の高さを重視するなら組み合わせてみよう

成長のコート

	1	2	3	4
出現率	—	—	D	C
判明率	—	—	A	A

防	付	粘	投
0	—	0％	75

増減DEF	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	100％	—％	—％	—％	—％	—％	—％	—％

フロアを降りると威力が上がるコート。装備中は修得EXP半分。はずすと数字は元にもどる。成長の剣と同様に、やや扱いづらい。投げ当て、呪葬天使向き

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

耐炎のコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	C	C	C		―	A	A	A

防	付	粘	投
2	―	2%	50

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	−%	12%	76%	12%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

炎の属性を持つコート。炎攻撃に強い。炎属性を持つ敵からの防御にはいいが、基本的な防御力がやや低い

耐氷のコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	C	C	D		―	A	A	A

防	付	粘	投
2	―	2%	50

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	−%	12%	76%	12%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

氷の属性を持つコート。氷攻撃に強い。マジシャン、フェストゥムなどの氷属性の敵には強いが、基本的な防御力はあまり期待できない

耐雷のコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	C	C	C		―	A	A	A

防	付	粘	投
2	―	2%	50

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	−%	12%	76%	12%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

雷の属性を持つコート。雷攻撃に強い。ライア、ブブゲル、オルハガヌースなどの雷属性の敵に対しては強い。しかし、基本防御力が低い

体力のコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	C	C	C		A	A	A	A

防	付	粘	投
2	HP+25	4%	63

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	7%	12%	81%	−%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

HP最大値が25ポイントアップするコート。あまり防御力は優れていない

貧弱コート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	D	D		A	A	A	A

防	付	粘	投
1	―	12%	35

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	−%	−%	−%	−%	12%	88%	−%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

弱いコート。何も着けていないよりマシ、ぐらいの感覚で装備すべき。弱い敵への投げ当てには十分役立つ

古いコート

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	C	D		A	B	A	A

防	付	粘	投
0	―	2%	55

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	−%	−%	50%	19%	19%	12%	−%	−%	−%	−%	−%	−%	−%	−%	−%

ダメージを受けるたびDEFが１ポイントダウンするコート。使い捨て、投げ当て向き

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

野獣のコート

	1	2	3	4
出現率	C	C	C	C
判明率	A	A	A	A

防	付	粘	投
4	—	2%	45

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	7%	69%	12%	12%	—%	—%	—%	—%	—%

野獣の皮を使ったコート。防御力は比較的高い。それ以外にはこれといって特徴はないが、中層あたりまでは十分役立つ

歪んだコート

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	B	B	B

防	付	粘	投
4	—	0%	99

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	100%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

マヒ、毒、暗黒、欲情、脱力の属性を持ち、それらの状態変化を防ぐコート。腹痛・錯乱以外の特殊状態はすべて防いでくれる。ただし、エロ印との併用はしないこと

落運のコート

	1	2	3	4
出現率	C	C	C	C
判明率	A	A	A	A

防	付	粘	投
3	LUK-30	12%	55

DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	19%	81%	—%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

運の良いヒットが出にくくなるコート。これといったメリットはない。せいぜい投げ当てに使えるくらい

露出のコート

	1	2	3	4
出現率	—	D	C	C
判明率	—	B	A	A

防	付	粘	投
7	—	0%	85

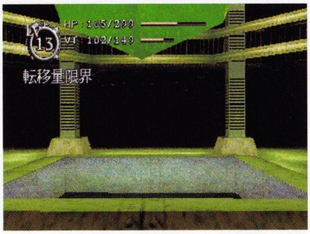
DEF増減	△7	△6	△5	△4	△3	△2	△1	0	▽1	▽2	▽3	▽4	▽5	▽6	▽7
	—%	—%	—%	—%	—%	—%	19%	62%	19%	—%	—%	—%	—%	—%	—%

防御力は高いが、異形の前にでると自動的に脱げてしまうコート。一見、使えなそうだが、粘着印を押して脱げないようにすれば、高い防御力を最大限に利用できる

カンオケ男の「まぁ、聞きやがって下さい」①

アイテムの使い回し

アイテムは死んじまったり、クリアしちまいやがったら、すっかりなくなります。でも、手放したくないアイテムがあるときは感覚球を使いやがってください。感覚球は大きな、赤い球体。外界にアイテムを転送します。感覚球はひとつにつき、アイテム１個しか送りやがれません。でも、感覚球は神経塔内に、結構ありやがります。最大10個まで送れるので、どんどん利用しやがってください。ただし、青くて小さい、偽感覚球もあるけどな。



▲同じ感覚球にアイテムを２個以上投げても送りやがれません

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

偽翼

特殊な力を追加してくれるアクセサリーのような道具。主人公の能力を簡単に変化させることができる。状況により使い分けると効果的だ。

表の見かた

硝 1 偽翼	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	—	D 2	C	D	—	A 3	A	A

粘 4	投	増減PM		△4 5	△3	△2	△1	
0%	58		—	—%	—%	—%	—%	VTが徐々 6 復する偽翼。だが階段を降りたり、装備をはずすと砕けてしまう。装備したら、VTを全回復させよう

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明
※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 粘＝粘着印の付いている確率。投＝異形に投げ当てたときの攻撃力
5 増減PM＝最初に入手したときに、偽翼に付いている付加パラメータの種類と増加している値の確率
6 アイテムの説明

硝子偽翼	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	—	D	C	D	—	A	A	A

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1	
0%	58		—	—%	—%	—%	—%	VTが徐々に回復する偽翼。だが階段を降りたり、装備をはずすと砕けてしまう。装備したら、VTを全回復させよう

眼球偽翼	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	—	B	B	C	—	A	A	A

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1	
10%	50		—	—%	—%	—%	—%	暗黒と欲情の属性を持つ偽翼で、それらの状態変化を防げる。投げ当てで暗黒か欲情。エロ印とは併用しないこと

頑固偽翼	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	—	D	C	D	—	B	B	B

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1	
4%	156		—	—%	—%	—%	—%	装備するとはずれなくなる偽翼。頑固のコートの防御力を２倍にする。投げ威力が高いので、投げ当てに使うといい

希望偽翼	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	C	C	C	C	A	B	B	B

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1	
2%	50		ALL	—%	—%	25%	75%	HPとVTの最大値、ATK、DEFが１～２のあいだでアップする。俺印や、感覚球で使い回したいアイテム

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

経験偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
C	B	C	C	A	A	C	C

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1
12%	50		—	—%	—%	—%	—%

異形を倒すと経験値が20ポイントプラスされる偽翼。経験骨と併用すれば、効率よく経験値が獲得できる

幸運偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
B	C	C	C	A	A	A	A

粘	投	増減PM		△30	△20
2%	50		LUK	50%	50%

運の良いヒットが出やすくなる偽翼。運気の剣や運気のコートと併用すれば、効果は何倍にもなる

攻撃偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
B	C	C	B	A	A	A	A

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1
2%	50		ATK	19%	37%	44%	—%

ATKが２～４のあいだでアップする偽翼。基本攻撃力を重視したいならお薦め。攻守のコートと併用しよう

持久偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
B	B	C	B	A	A	A	A

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1
2%	50		—	—%	—%	—%	—%

VTの減りが３／４になる偽翼。持久印と併用すれば効果絶大。活力のコートや、活力の剣と合わせればタフな探索ができる

耐毒偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
—	C	B	C	—	A	A	A

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1
10%	50		—	—%	—%	—%	—%

毒とマヒの属性を持ち、それらの状態変化を防ぐ偽翼。投げ当ての効果は毒またはマヒ。２属性とはいえ、非常に便利

特殊偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
—	D	D	D	—	C	C	C

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1
2%	50		—	—%	—%	—%	—%

マヒ、錯乱、毒、暗黒、欲情の属性を持つ偽翼。腹痛以外の状態変化をすべて防ぐ。歪んだコートとの併用は意味がない

防御偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
B	C	C	C	A	A	A	A

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1
2%	50		DEF	6%	94%	—%	—%

DEFが３～４のあいだでアップする偽翼。基本防御力の増加を重視するなら装備しよう

まひ偽翼

出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
—	D	D	D	—	A	A	A

粘	投	増減PM		△4	△3	△2	△1
10%	50		—	—%	—%	—%	—%

マヒを防ぐ偽翼。粘着印が付いている確率が高いので、装備するときの判断は慎重に。中層以下で役立つ

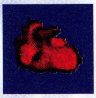
【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

冷静偽翼

	1	2	3	4
出現率	ー	C	C	C
判明率	ー	A	A	A

粘	投	増減PM	△4	△3	△2	△1
10%	50	ー	ー%	ー%	ー%	ー%

錯乱と欲情の属性を持ち、それらの状態変化を防ぐ偽翼。投げ当て効果に錯乱か欲情。中層以下で役立つ



心 臓

バイタリティ回復の役割を持つ。体力が満ちているときは、その最大値をも上昇させる。ただし腐ったものは腹痛を起こすので注意。

表の見かた

心臓の種 1		1	2	3	4
	出現率 2	A	A	A	B
	判明率 3	A	A	A	A

投	腐
50 4	6 %

5 VTが30ポイント回復する。全快のときに食べるとVT最大値が10ポイントアップする。外界にいる「首の者」がほしがることもある

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。ーは不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。ーは不明

※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 投＝異形に投げ当てたときの攻撃力。腐＝入手したとき腐っている確率
5 アイテムの説明

心臓の種

	1	2	3	4
出現率	A	A	A	B
判明率	A	A	A	A

投	腐
50	6 %

VTが30ポイント回復する。全快のときに食べるとVT最大値が10ポイントアップする。外界にいる「首の者」がほしがることもある

心臓の実

	1	2	3	4
出現率	B	B	B	A
判明率	A	A	A	A

投	腐
65	12 %

VTが全回復する。全快のときに食べるとVT最大値が25ポイントアップする。腐っている確率が心臓の種より高いので、詳細が判明してから食べたほうがいい

焼け心臓

	1	2	3	4
出現率	D	D	C	C
判明率	A	A	A	B

投	腐
80	0 %

焼きすぎのこげた心臓。VTが全回復するが、HPが半分になる。通常の心臓を呪葬天使に渡すことで、焼け心臓を手に入れることもできる

【出現率・判明率上段の数字の説明】１＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

肉

主人公の命、HPは、肉を食べれば大量に回復する。長い探索の必需品だ。ただし腐ったものは腹痛を起こすので注意。

表の見かた

愚流の肉 (1)	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	A	A (2)	B	C	A	A (3)	A	A

投(回復) (4)	腐	(5)
40	12％	HPが30ポイント回復する。全快のときに食べると、HP最大値が８ポイントアップする。序盤でVTが残っているときは、HPの最大値を上げることにつとめよう

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にＡ～Ｄの４段階で表示。－は不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にＡ～Ｄの４段階で表示。－は不明

※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 投（回復）＝異形に投げ当てたときに、異形が回復するHP量（腐っているときはダメージ）
腐＝入手したとき腐っている確率
5 アイテムの説明

愚流の肉

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
A	A	B	C	A	A	A	A

投(回復)	腐	説明
40	12％	HPが30ポイント回復する。全快のときに食べると、HP最大値が８ポイントアップする。序盤でVTが残っているときは、HPの最大値を上げることにつとめよう

賢流の肉

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
C	B	B	A	A	A	A	A

投(回復)	腐	説明
999	12％	HPが全回復する。全快のときに食べるとHP最大値が25ポイントアップする。深い階層での、出現率が高いのがありがたい。タイミング良く、有効に使いたい

中流の肉

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
B	B	A	B	A	A	A	A

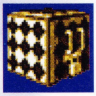
投(回復)	腐	説明
60	6％	HPが99ポイント回復する。全快のときに食べるとHP最大値が12ポイントアップする。ほどよい回復力を持ち、腐った状態で出現する確率は低い

焼肉

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
D	D	D	C	A	A	A	B

投(回復)	腐	説明
999	0％	焼きすぎの黒こげ肉。HPが全回復するが、VTが50ポイント減少する。焼け心臓を使用した直後に使うと、HPがMAX、VTがマイナス50の状態にできる

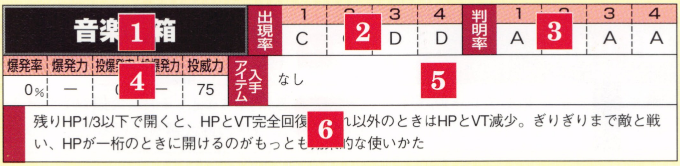
【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す



箱

何が起こるかは開けてのお楽しみ。アイテムが入っているはずの箱が爆発すると、ダメージを受けるうえにアイテムも入手できない。

表の見かた



1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。－は不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。－は不明
※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照

4 爆発率＝開封時に爆発する確率。爆発力＝開封時に爆発したときの爆発力。投爆発率＝異形に投げたときに爆発する確率。投爆発力＝異形に投げて爆発したときの攻撃力。投威力＝異形に投げたときの攻撃力
5 入手アイテム＝開封時に入手できるアイテム
6 アイテムの説明

音楽の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
C	C	D	D	A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	—	0%	—	75	なし

残りHP1/3以下で開くと、HPとVT完全回復。それ以外のときはHPとVT減少。ぎりぎりまで敵と戦い、HPが一桁のときに開けるのがもっとも効果的な使いかた

回復の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
C	C	C	C	A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	—	0%	—	99	なし

HPを回復する箱。どのくらい回復するかは開けるまで不明。回復力が極端に低いことは滅多にない。HP減少時にはためらわずに使える

革命の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	C	C	—	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
12%	57	38%	75	75	革命刑具、革命の液

革命の名がついたアイテムが入っている箱。開けるときに爆発することがある。なかのアイテムは使いかた次第で有効なものばかり。爆発が嫌なら開福印を押すか、除爆虫を使おう

【出現率・判明率上段の数字の説明】１＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

硝子の箱（偽翼）

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	D	D	D		A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
19%	55	63%	80	75	硝子偽翼

なかにぼんやりと偽翼が見える箱。開けるときに爆発することも。硝子系のアイテムは一時的な効果しかないが、強力なので下層で役立てたい。爆発は開福印か除爆虫があれば問題なし

硝子の箱（剣）

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	D	D		A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
19%	55	63%	80	75	硝子の剣

なかにぼんやりと剣が見えている箱。開けるときに爆発することも。爆発率が少々高いのが気になるが、開福印か除爆虫があれば問題なし

硝子の箱（コート）

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	D	D		A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
19%	55	63%	80	75	硝子のコート

なかにぼんやりとコートが見えている箱。開けるときに爆発することも。爆発対策として、開福印か除爆虫があれば問題なし

からの箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	D	D	D		A	C	D	D

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
100%	55	0%	—	121	なし

なかに何も入っていない箱。手に入るものも何もなく、ただダメージを受けるだけ。投げ当て、呪葬天使向き

玩具の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	—	—	—		—	—	—	—

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	—	0%	—	155	不特定多数

開けるたびにアイテムがでてくる。だが、箱が砕けることもある。金の骨か銀の骨を呪葬天使に渡すことで入手できるが、玩具の箱入手直後に追加の箱を開けてもOK。双子の箱にも期待できる

頑固の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	C	D	—		A	A	A	—

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	—	0%	—	75	消失文様、消印文様、無名刑具、無防備の箱、無敵骨、無敵印

ATK合計値が30ポイント以上で開く箱。名前に無や消のつくアイテムが入っている。つまり、あまり役に立たない場合が多い。投げ当て、呪葬天使向き

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1 の１Ｆ～ＢＦ６、2＝攻略Chapter 2 以降の１Ｆ～ＢＦ６、3＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ７～ＢＦ12、4＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ13以下を示す

寄生の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	D	D		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	―	0%	―	139	なし

持っているだけで徐々に手持ちアイテムを1個ずつ寄生の箱に変えてしまう。ほんの数秒で変化させることもあるので、拾ったらすぐに捨てること。投げ当て向き

希望の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	D	C	C		A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
6%	70	0%	―	75	希望の液、希望偽翼、希望の箱

何かしらプラス効果のあるアイテムが入っている箱。開けるときにまれに爆発することがある。役立つアイテムが頻出する。爆発率も低いので、ぜひ開けてみよう

空腹の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	D	C		―	D	D	D

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
63%	45	63%	75	128	なし

手持ちアイテムを1個食べてしまう箱。開けたときに爆発しなければそのアイテムを取りもどすことができる。寄生の箱同様、メリットはない。投げ当て向き

試練の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	C	D	D		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	―	0%	―	108	不特定

持っているとHP回復速度が半分になる。異形を倒した数で中身が変わるが、箱を置くと無効になる。余裕があれば試してみるのもいいが、あまり有効ではない

進化の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	C	C		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
13%	55	0%	―	111	進化の液、回復の液A、回復の液D

進化の液、回復の液のいずれかが入っている。まれに爆発することがある。なかのアイテムは比較的役立つ。レベルを少しでも上げたかったり、パラメータを伸ばしたければ開けてみよう

すばらしき箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	D	D		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
75%	65	0%	―	115	歪んだ剣、歪んだコート

強力な装備品が入っている箱。まれに爆発することも。「歪んだ」シリーズがない場合は開けてみてもいい。しかし爆発率がかなり高いので、開福印や除爆虫がないなら開けないほうが無難

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

追加の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
C	D	D	D	A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	—	0%	—	75	開ける直前に入手したアイテム

開ける直前に手に入れたアイテムが出てくる箱。すなわち、増やしたい手持ちアイテムをいったん床に置き、再び取る。それから追加の箱を開けると簡単に増やせる

肉の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	C	C	—	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
6%	53	38%	70	75	賢流の肉、中流の肉、愚流の肉

肉が入っている箱。開けるときにまれに爆発する。肉がないときは嬉しいが、爆発でダメージを受ければ逆効果。開福印や除爆虫を併用して、ムダのないように

爆破の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	C	D	—	B	B	B

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
19%	50	解説参照	解説参照	75	炎浄の剣、爆裂の剣、耐炎のコート、火炎文様

爆発に関するアイテムが入っている。巨大な爆発を起こすことがある。投げると①異形1体に威力100（19%）②周囲を巻き込み威力100（31%）③部屋全体に威力100（25%）で爆発する

箱の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	C	C	—	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
13%	50	25%	70	75	箱の箱、素晴らしき箱、回復の箱、希望の箱、双子の箱、肉の箱、試練の箱

箱が入っている箱。開けるときにまれに爆発する。入っている箱はわりとおトクな物が多いので、開福印や除爆虫があるなら開けるべき。もし持っていなくても、HPが十分なら開けてみよう

腹痛の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	D	D	D	—	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	—	0%	—	75	回復の液A、回復の液D、回復の液AD、回復の液DX

開けると腹痛になるが確実にアイテムを入手できる。特効の液か、腹痛文様の裏置きで腹痛を回復できる。それらのアイテムを持っているなら、パラメータアップのために開けてみよう

双子の箱

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
—	C	C	D	—	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	—	0%	—	75	三叉印、銀の骨、金の骨、双子の剣

2つ持っていれば開けることができる箱。なかのアイテムは優れ物ばかりなのだが、普通に探しては箱を2つ集めるのは大変。追加の箱を持っていれば簡単に入手できるのだが

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

不定の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	D	D		A	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
6%	48	13%	70	75	浄化の剣、皮のコート、心臓の種、愚流の肉、俺印、特殊文様、羽虫

基本のアイテムが入っている箱。開けるときにまれに爆発する。あって損するような物は、ほとんど入っていない。爆発は恐れるほどのものではない

無防備の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	C	D	D		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	―	0%	―	75	野獣のコート、耐炎のコート、皮のコート、三叉の剣、硝子の剣、干渉の剣、爆裂の剣、頑固偽翼

装備アイテムが入っている箱。開けるときに無防備状態になる。無防備になると次のフロアに降りるまで、装備ができなくなるので、開けるとすれば階段のそばがよい

持ってない箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	C	C		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	―	0%	―	75	非所持アイテム

その時点で持っていないアイテムが何かしら出てくる箱。爆発することがないので、恐れることなく開けてみるべき

両刃の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	D	D		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	―	0%	―	75	運気の剣、連斬の剣、守護の剣、浄爆の剣

開けるとHPが半分になるが、確実に剣を手に入れられる。なかなか剣が入手できないときの最後の手段。敵の少ないところで開け、すばやくHP回復に努めれば大丈夫

文様の箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	C	C		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	―	0%	―	75	回復文様、火炎文様、氷結文様、嵐の文様、腐食文様、古化文様、食料文様、消失文様、消印文様、大爆文様

文様が入っている箱。開けるときにフロアに落ちているアイテムがすべて文様になることも。フロア中のアイテムを取り尽くしたあとで開けることが必要

笑う箱

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	―	D	D	D		―	A	A	A

爆発率	爆発力	投爆発率	投爆発力	投威力	入手アイテム
0%	―	0%	―	119	なし

持っていると笑う箱。開けても笑う。笑い声が響くと異形に見つかってしまう。投げ当て、呪葬天使向き

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1 の１Ｆ～ＢＦ６、2＝攻略Chapter 2 以降の１Ｆ～ＢＦ６、3＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ７～ＢＦ12、4＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ13以下を示す

注入液

能力を変化させるものもあるが、もっとも役立つのが体力や状態変化を回復する液だ。肉や心臓より強力で、いちどに全回復するものが多い。

表の見かた

	出現率				判明率			
	1	2	3	4	1	2	3	4
回復 1 液A	D	2	C	C	A	3	A	A

自分のATKが全回復する注入液。全快のときに注入すると、ATK最大値が１ポイントアップ。損することは決してないので、入手した 4 ず使おう

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。ーは不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。ーは不明
※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 アイテムの説明

	出現率				判明率			
	1	2	3	4	1	2	3	4
回復の液A	D	C	C	C	A	A	A	A

自分のATKが全回復する注入液。全快のときに注入すると、ATK最大値が１ポイントアップ。損することは決してないので、入手したら必ず使おう

	出現率				判明率			
	1	2	3	4	1	2	3	4
回復の液ＡＤ	D	D	C	D	A	A	A	A

自分のATK・DEFを全回復する注入液。全快のときに注入するとそれぞれ最大値が１ポイントアップ。出現率が低いので、入手したら必ず使いたい

	出現率				判明率			
	1	2	3	4	1	2	3	4
回復の液D	D	D	C	D	A	A	A	A

自分のDEFが全回復する注入液。全快のときに注入するとDEF最大値が１ポイントアップ。防御力が高ければ多少の無理もきく。入手したら必ず使いたい。

	出現率				判明率			
	1	2	3	4	1	2	3	4
回復の液ＤＸ	D	D	D	D	A	A	A	A

自分のATKとDEFが全回復し、さらに最大値が２ポイントアップする注入液。良いことずくめのアイテムなので、ためらわずに使っておこう

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

革命の液

	1	2	3	4
出現率	―	C	C	D
判明率	―	B	B	B

自分のHPとVTの値が変化する注入液。減少値と現在値が逆転する。HPとVTが1のときに使えば、ほぼ全快まで回復する。また、ダメージを受けていない敵に投げれば敵のHPは1になる

活気の液

	1	2	3	4
出現率	―	D	D	D
判明率	―	A	A	A

脱力を解く注入液。投げ当てで異形が脱力する。グリロに使えば、アイテムを盗まれてもすぐ取り返せる。また動きの速い敵に投げて、動きを鈍らせるのも有効利用方法のひとつ

眼球の液

	1	2	3	4
出現率	―	C	C	C
判明率	―	A	A	A

暗黒と欲情を解く注入液。投げ当てで異形が暗黒か欲情になる。デスのように追跡系の敵を暗黒にするもよし、シン・モニスを欲情させてVTをもらってもいい。ただし、効果はランダム

希望の液

	1	2	3	4
出現率	―	D	D	C
判明率	―	A	A	A

全パラメータが全回復する注入液。肉や心臓の腐り、装備しているアイテムの劣化状態もすべて回復する。ただし投げると異形が回復してしまう

解毒の液

	1	2	3	4
出現率	―	C	C	D
判明率	―	A	A	A

毒とマヒを解く注入液。投げると異形が毒またはマヒ。毒状態は特殊状態のなかでも回復が遅く、ダメージも大きい。装備系で防御していないなら、ひとつくらいは常備しておきたい

攻撃の液

	1	2	3	4
出現率	C	C	C	C
判明率	A	A	A	A

装備中の剣のATKが1ポイントアップする注入液。投げると異形のATKが1プラスされてしまうので気をつけよう

攻防の液

	1	2	3	4
出現率	C	D	D	D
判明率	A	A	A	A

装備中の剣のATKと装備中のコートのDEFが1ポイントアップする注入液。投げると、異形のATKとDEFが1プラスされてしまうので注意

弱化の液

	1	2	3	4
出現率	―	D	D	C
判明率	―	C	C	C

装備しているコートが劣化してしまう注入液。自分に使うメリットはないので、投げ当てて異形のDEFを1マイナスするのがもっとも有効だ

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

弱力の液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
弱力の液	—	D	D	D	—	C	C	C

装備している剣が劣化してしまう注入液。自分に使うメリットはないので、投げ当てて異形のATKを１マイナスするのがうまい使いかただ

滋養の液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
滋養の液	B	C	C	C	A	A	A	A

HP・VT・脱力を回復する注入液。HPやVTを全回復してくれるアイテムは貴重。使い惜しんで死んでしまうのももったいないが、タイミングは大切。投げると異形が回復してしまう

進化の液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
進化の液	D	C	C	C	A	A	A	A

自分のレベルが１アップする注入液。使うタイミングはレベルアップ直後。せっかく稼いだ経験値をムダにしないためだ。投げ当てると異形のATKとDEFがそれぞれプラス１となる

退化の液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
退化の液	D	D	D	D	A	C	C	C

自分のレベルが１ダウンする注入液。レベルダウンするとHP、VTの最大値が下がる。自分に使う利点はないので、異形に投げ当て異形のATKとDEFをそれぞれ１ポイント減らそう

鉄骨の液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
鉄骨の液	B	C	D	C	A	A	A	A

持っている骨の数を増加させる注入液。金の骨や銀の骨、無敵骨、死骨など、あればあるほど便利な骨を増やすのに有効活用したい

特効の液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
特効の液	B	C	C	C	A	A	A	A

すべての状態を解除する注入液。特殊状態にオールマイティなのは心強い。下層ほど特殊状態になる機会は多いので、なるべく持ち越そう。異形に投げ当てると、異形が特殊状態になる

廃液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
廃液	—	—	D	D	—	—	D	D

汚れた水。注入するとダメージ。投げると異形のATKが３ポイントアップする。自分にも異形にも使いにくいので、呪葬天使に渡してアイテム交換してもらうのが得策

培養液

	出現率1	出現率2	出現率3	出現率4	判明率1	判明率2	判明率3	判明率4
培養液	—	D	D	D	—	A	A	A

異形に投げ当てると同じ異形がもう１匹出現する注入液。注入では効果がみられない。シナリオ中で、物語を知る重要なカギになる

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

判明の液

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
ー	C	D	C	ー	A	A	A

手持ちアイテムすべてを判明させる注入液。判明虫とは違い、すべてのアイテムを判明させ、判明骨と違いダメージがない。投げると異形の残りHPが判明するので試してみてもいい

防具の液

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
C	D	D	D	A	A	A	A

装備中のコートのDEFが１ポイントアップする注入液。異形への投げ当ては、異形のDEFが１ポイントアップしてしまうので注意

防腐の液

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
ー	D	D	D	ー	A	A	A

防腐や劣化を防ぐ注入液。装備中のアイテムや持っている肉や心臓に効果がある。ソコンポと戦うときや、腐敗が心配な場合はぜひ注入しておこう

虫液

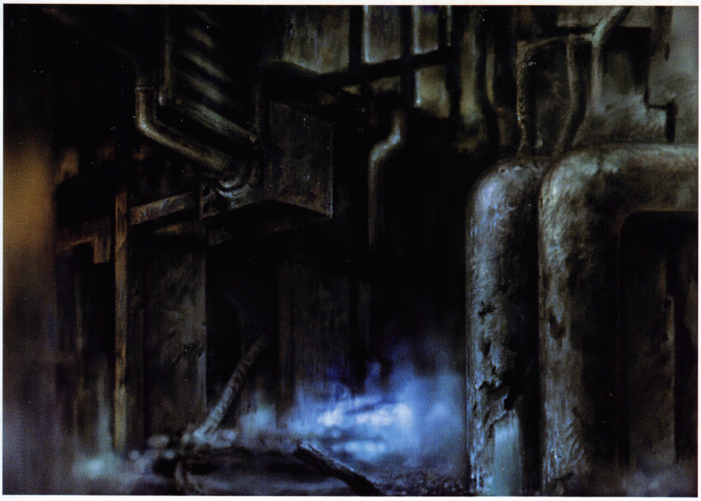
出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
D	C	D	D	A	D	D	D

注入すると、自分に虫が寄生する注入液。炎虫、氷虫雷虫、活虫、守虫、運虫、マヒ虫、乱虫、毒虫、暗黒虫、腹痛虫、欲虫、脱力虫、のそれぞれが1/16、体力虫が2/16の確率で出る

冷静の液

出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
ー	D	D	D	ー	A	A	A

錯乱と欲情を解く注入液。投げ当てると異形が錯乱か欲情。錯乱や欲情は特殊状態のなかでも比較的短時間で回復するので、投げ当て向き



【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

焼 印

いちどに一種類しか使えないが、まるで主人公の運命を左右するかのような存在。これでしか得られない特殊能力は数多い。

表の見かた

嵐印 [1]	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	D	[2]	C	D	A	[3]	A	A

投	
[4]	パンチまたは剣で攻撃すると、と[5]き異形を吹き飛ばす効果が付く焼印。嵐の剣と併用しても意味がないので避ける

[1] アイテム名
[2] 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にＡ～Ｄの４段階で表示。ーは不明
[3] 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にＡ～Ｄの４段階で表示。ーは不明

※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
[4] 投＝異形に投げたときの攻撃力
[5] アイテムの説明

嵐印	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	D	C	C	D	A	B	A	A

投	
113	パンチまたは剣で攻撃すると、ときどき異形を吹き飛ばす効果が付く焼印。嵐の剣と併用しても意味がないので避ける

エロ印	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	D	C	C	D	A	C	B	A

投	
133	欲情すると、剣のスピードが最速になり運が良くなる焼印。シン・モニスに投げれば欲情してVTをくれる。ほかの異形も攻撃をしてこなくなるので、投げ当て向き

俺印	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	ー	C	C	C	ー	A	A	A

投	
133	死んだときに俺印が押されたアイテムを持っていれば、そのアイテムが地上１階に戻る。外界に戻ると無印になる。またクリアすると無効。アイテムが変化した場合も無効

開福印	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	ー	D	D	D	ー	B	B	A

投	
83	箱の爆発を防ぐ能力がつく焼印。また、付けていると箱を開いたときにHPとVTが少し回復する。箱の爆発が嫌な人は付けておくといい

【出現率・判明率上段の数字の説明】１＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

持久印

	1	2	3	4
出現率	C	C	D	D
判明率	A	B	A	A

投 83

VTが減る早さが1/2になる焼印。持久偽翼と併用することで効果は絶大になる。VTの減りが遅いということは、HPの回復もその分多くなるので非常に役立つ

消却印

	1	2	3	4
出現率	B	D	C	C
判明率	A	A	A	A

投 63

焼印を消す焼印。焼印を付けてしまったあとで、それよりいい焼印を入手したときに必要になる。また、装備アイテムに付いている粘着印を取るのもこの焼印

治癒印

	1	2	3	4
出現率	C	C	D	D
判明率	A	B	A	A

投 83

HP回復のスピードがアップする焼印。HP回復のために迷宮内で待機する時間も短縮でき、VTの消費も減る

特半印

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	C
判明率	—	C	B	A

投 0

すべての特殊状態が半分の時間で回復する焼印。投げ当てでダメージは与えられないが、異形が暗黒、欲情、毒、マヒのいずれかになる

投印

	1	2	3	4
出現率	B	C	D	D
判明率	A	B	A	A

投 133

アイテムを投げる距離によって投げ当ての威力がアップする焼印。投げ威力が高いので、異形への投げ当てに使うのも有効

粘着印

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	D	D	D

投 63

装備がはずれなくなる焼印。使いどころは、露出のコートを手に入れたとき。防御力の高い露出のコートの、唯一の欠点をカバーしてくれる

爆人印

	1	2	3	4
出現率	—	C	C	C
判明率	—	C	B	A

投 133

ダメージを受けると、まれに大爆発して周囲にダメージを与える焼印。自分に害はなく、運がよければ異形にダメージを与えられるので保険と思って付ければいい

波動印

	1	2	3	4
出現率	D	C	C	C
判明率	A	B	A	A

投 113

剣で攻撃すると、ときどき剣から波動が出るようになる焼印。波動の剣と併用しても意味がないので避けること

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1 の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter 2 以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ13以下を示す

判明印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	D		ー	B	B	A

投 0

アイテムの鑑定能力がつく焼印。すべてのアイテムが判明する。これを使えばアイテムの取捨が非常にやりやすい。また、異形に投げれば、異形の残りHPが判明する

火吹き印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	C	C	C		A	C	B	A

投 133

レベルアップすると短時間、火を吹く体になる焼印。吹きだす火は強力。火は追うことで操作できる。レベルアップは敵のたくさんいる部屋で狙いたい

復活印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	C		ー	D	C	A

投 153

HPが無くなっても復活できる焼印。いちど復活すると、復活印は無印に変化する。シナリオ後半はより下層に降りる必要があるので、そこで役立つ

不動印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	D		ー	B	A	A

投 83

異形のはじきとばしや盗み、アイテムの散乱などを防ぐ焼印。グリロやセブンティーンの対策に有効。また、うっかり散乱文様を踏んでしまっても、大切なアイテムを守れる

分裂印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	D		ー	C	B	A

投 113

押しておくと、フロアを降りるごとに所持アイテムが分裂する焼印。「双子」シリーズや、入手困難な物が増える可能性もある。増えたアイテムのパラメータは基本の状態

三叉印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	C	C	C		A	B	A	A

投 113

剣で攻撃すると、ときどき剣が三つ又になる焼印。三叉の剣との併用は無意味なので、避けたほうがよい

無印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	D	D	D	D		A	C	C	C

投 63

効力切れの焼印。役には立たない。異形への投げ当てか、呪葬天使に渡す交換アイテムとして活用しよう

無敵印

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	D	C		A	C	B	A

投 0

フロアを降りたときに、少しの間だけ無敵になる焼印。フロアを降りてすぐに敵がいるとは限らないので、融通は利かないが付けても損はない。投げると異形が無敵になる

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1 の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter 2 以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ13以下を示す

文判印	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	―	C	D	D	―	A	A	A

投 113

文様に近づくと名前が判明する焼印。あらかじめ、踏みたくない文様が分かるので、アイテムの散乱や、貴重なアイテムが食料に変化するなどの不測の事態から解放される

連斬印	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	D	C	C	C	A	B	A	A

投 113

剣で攻撃すると、２連続で斬ることができるようになる焼印。連斬の剣との併用は、無意味なので避けたほうがよい

刑 具

多くの敵に囲まれたら、迷わず刑具を使いたい。広範囲に効果がある、いざというときに非常に頼もしい攻撃用の道具だ。

表の見かた

嵐の刑具 1	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	C	D 2	D	D	A	3	A	A

周囲の異形を吹き飛ばす刑具。4 飛ばすだけで異形がいなくなるわけではないので、囲まれたときに、一時しのぎに使うほうが

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。ーは不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。ーは不明
※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 アイテムの説明

嵐の刑具	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	C	D	D	D	A	A	A	A

周囲の異形を吹き飛ばす刑具。吹き飛ばすだけで異形がいなくなるわけではないので、囲まれたときに、一時しのぎに使うほうがいい

暗黒刑具	出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
	―	D	D	D	―	A	A	A

部屋の異形すべてを暗黒化する刑具。プレイヤーを発見することができなくて、異形はウロウロする。持続時間が長い。異形の数が多いときが使いどき

【出現率・判明率上段の数字の説明】１＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

回復刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
C	C	C	C	A	A	A	A

自分と、部屋にいる異形のHPが50ポイント回復する刑具。もちろん異形のいない部屋で使うことが望ましい

火炎刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
C	C	C	C	A	A	A	A

部屋の異形すべてに炎攻撃する刑具。敵がたくさんいる部屋ではどんどん使うこと。ライアやハングワンズなどの炎属性に弱い異形が多いときに使うのが好ましい

革命刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
D	D	D	C	A	A	A	A

自分と、部屋にいる異形のHPやVTに効果がある刑具。パラメータの残り値と減少値が入れ替わる。自分のHP、VTが少なく、かつ部屋の異形は無傷なときがベスト。自分は回復し、敵はHPが１に

吸収刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
D	C	C	C	A	A	A	A

部屋の異形のHPを吸収する刑具。もちろん敵がたくさんいるところで使うべきなのは、言うまでもない。回復アイテムの取捨に困ったら、愚流の肉や回復刑具よりも、吸収刑具を残したほうがいい

錯乱刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
—	D	D	D	—	A	A	A

部屋の異形すべてを錯乱させる刑具。異形を錯乱させてその間に逃げる作戦は有効。下手にとどまって錯乱した異形に攻撃されるのは割に合わない

集束刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
C	D	D	C	A	A	A	A

フロア中の異形とアイテムを主人公がいる部屋に集める刑具。心臓刑具、腐肉刑具、欲情刑具と組み合わせることで、楽に異形を一掃できる。ただしイベントの起こる部屋では使えない

心臓刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
—	C	D	D	—	A	A	A

部屋にいる異形を心臓に変えてしまう刑具。ときおり腐った物も混じっているものの、効率よく心臓が手に入る。集束刑具と組み合わせて使うのがセオリー

大爆刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
B	C	C	D	A	A	A	A

部屋の異形すべてに爆発でダメージを与える刑具。火炎刑具と同様に敵がたくさんいる部屋で、どんどん使うほうがいい

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の１Ｆ～ＢＦ６、2＝攻略Chapter 2以降の１Ｆ～ＢＦ６、3＝攻略Chapter 2以降のＢＦ７～ＢＦ12、4＝攻略Chapter 2以降のＢＦ13以下を示す

脱力刑具

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	A	A	A

部屋の異形すべてを脱力させる刑具。脱力した異形は動きが鈍くなって追いかけてくるスピードも遅くなる。その場を安全に逃げ切りたいときはお薦めのアイテムだ

中爆刑具

	1	2	3	4
出現率	C	C	C	D
判明率	A	A	A	A

周囲の異形に爆発でダメージを与える刑具。大爆刑具に比べて与えられるダメージはやや低いが、炎に弱いブルガーやフェストゥム、マジシャンなどの氷属性の異形には結構効く

毒毒刑具

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	A	A	A

部屋の異形すべてを毒におかす刑具。毒におかされた異形はそのうち息絶えるので、逃げ回るのも作戦だ。ただし、その作戦は深い階層の敵になるとHPも高いので厳しい

猫背刑具

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	D	D	D

フロアに猫の魂を込める刑具。壁にぶつかると鳴き、敵に見つかってしまう。笑う箱と同様に、敵に見つかってしまうだけの首締めアイテムなので早々に捨ててしまったほうがいい

半減刑具

	1	2	3	4
出現率	D	C	C	C
判明率	A	A	A	A

部屋にいる異形の半数を抹殺する刑具。体力に自信があり、回復アイテムや効果的な攻撃アイテムを所持している場合なら、集束刑具と組み合わせて使うのもいい。経験値は入らない

飛翔刑具

	1	2	3	4
出現率	D	D	C	C
判明率	A	A	A	A

部屋の異形とアイテムを別の部屋に飛ばす刑具。部屋に異形がたくさんいすぎてピンチのときは、一時しのぎとしては効果的。ただ、アイテムも飛んでいくのでほしいものが落ちていたときは注意

氷結刑具

	1	2	3	4
出現率	C	C	C	C
判明率	A	A	A	A

部屋の異形すべてに氷攻撃する刑具。ソコンポやシン・モニスなどの氷属性の攻撃に弱い敵には非常に効果的。なるべく異形の多い部屋で使うほうがいい

腹痛刑具

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	A	A	A

部屋の異形すべてを腹痛にする刑具。つまり、異形のATKとDEFがそれぞれマイナス１になる。ATKとDEFの高い異形には、いささか決定力には欠ける

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

腐肉刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
C	D	D	D	A	A	A	A

部屋の異形を腐った肉に変えてしまう刑具。だが手持ちの肉が腐ってしまう。腹痛を防ぐ、または回復するアイテムを持っているなら、集束刑具と組み合わせて使うのがお薦め

腐敗刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	C	C	―	A	A	A

腐敗物がばらまかれ、部屋の異形にダメージをあたえる刑具。だが手持ちの肉・心臓が腐ってしまう。じつは、直接的ダメージを与える刑具のなかでは最強。何かを犠牲にすることも、ときに必要

まひ刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	D	―	A	A	A

部屋の異形すべてをマヒさせる刑具。短時間でも異形がマヒすれば、突破口は開ける。逃げたいときには効果的だ

無名刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	D	―	D	D	D

何が起こるかわからない刑具。危険だが、好奇心旺盛な人は使ってみてもいいかも知れない。いいことが起これば儲けもの

欲情刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	D	―	A	A	A

部屋の異形すべてを欲情させる刑具。欲情すると異形は攻撃してこなくなるので、ぜひとも使いたい。集束刑具と組み合わせ、欲情した異形を１体ずつ斬りつけていくのもレベルアップへの近道

雷電刑具

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
C	C	C	C	A	A	A	A

部屋の異形すべてに雷攻撃する刑具。雷属性の攻撃に弱い、シン・モニスやハングワンズなどに使用すると効果的。なるべく異形の多いところで使いたい

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

文様

床に置いて踏むと効果が得られる。設置と裏置きでは効果がまったく逆になる。ただし、設置した文様を異形が踏んでも発動するので注意。

表の見かた

嵐の文様 [1]	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		―	C [2]	D	D		―	[3]	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回	
	63％	25％	[4]	―％	―％	乗ると後方に飛ばされ[5]まう文様。裏は前方に飛ばされる。追尾するしつこい異形[5]、通路に設置して足止めもできる

1 アイテム名

2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの4段階で表示。―は不明

3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの4段階で表示。―は不明

※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照。

4 踏める数＝文様が壊れるまでに踏める回数とその確率

5 アイテムの説明

嵐の文様

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	C	D	D	―	A	A	A

踏める数 1回	2回	3回	4回	5回
63％	25％	12％	―％	―％

乗ると後方に飛ばされてしまう文様。裏は前方に飛ばされる。追尾するしつこい異形には、通路に設置して足止めもできる

暗黒文様

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	C	―	A	A	A

踏める数 1回	2回	3回	4回	5回
―％	44％	50％	6％	―％

周囲を暗黒状態にする文様。裏は暗黒状態時は回復、そうでない時は入手。暗黒刑具よりは範囲が狭いが、心強いアイテムだ

回復文様

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	B	C	C	―	A	A	A

踏める数 1回	2回	3回	4回	5回
25％	50％	25％	―％	―％

HPとVTが回復する文様。裏の場合は減少。フロアに落ちているものは入手不可能。呪葬天使がくれたらうまく受け取ろう

火炎文様

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	C	C	D	―	A	A	A

踏める数 1回	2回	3回	4回	5回
―％	―％	44％	50％	6％

周囲を火炎攻撃する文様。裏は入手。敵が踏むと自分が火炎攻撃に巻き込まれるので設置のときは注意が必要

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter1の1F～BF6、2＝攻略Chapter2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter2以降のBF13以下を示す

古化文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	D		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	ー%	12%	50%	38%	ー%

乗るたびに装備品が劣化する文様。裏は劣化状態の装備品のみパラメータ１回復。文判印があれば裏置きでうまく活用できる

錯乱文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	C		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	ー%	44%	50%	6%	ー%

周囲を錯乱状態にする文様。裏は錯乱状態時は回復、そうでない時は入手。近くに異形がいたら踏んでみてもいい

散乱文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	D		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	ー%	38%	50%	12%	ー%

乗ると所持アイテムが部屋に散らばる文様。裏も同じ。粘着印の付いたアイテムをはずせる。硝子系アイテムは壊れる

自爆文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	C	C	C		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	ー%	44%	50%	6%	ー%

乗ると爆発する文様。裏なら入手。トラップとして使う。設置したものに、誤って自分で乗ってしまわないよう注意

消印文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	C	C		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	ー%	38%	50%	12%	ー%

乗ると、自分に押した焼印が消滅する文様。裏は入手。消却印と違い数回使えるので、焼印を複数付け替えることが可能

消失文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	D		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	ー%	38%	50%	12%	ー%

乗るとアイテムがひとつ消えてしまう文様。裏は出現。文判印をつけていて、裏置きが確認できるなら踏んでみよう

食料文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	D	D	D		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	ー%	12%	50%	38%	ー%

乗るとアイテムがひとつ食料に変化する文様。裏は食料がアイテムに変化。大切なアイテムは事前に下に置いて乗ろう

体活文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	ー	C	C	D		ー	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	25%	56%	13%	6%	ー%

HP最大値が５増加する文様。裏はVT最大値が５増加。ぜひとも踏みまくってほしい文様だ

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

大爆文様

	1	2	3	4
出現率	—	C	C	C
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	—%	38%	50%	12%	—%

部屋中を爆発攻撃する文様。裏は入手。異形に乗られてしまうと、自分が巻き添えになるので設置には注意が必要

中爆文様

	1	2	3	4
出現率	—	C	C	C
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	—%	25%	50%	25%	—%

周囲を爆発攻撃する文様。裏は入手。異形に乗られてしまうと、自分が巻き添えになるので設置には注意が必要

特殊文様

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	C
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	100%	—%	—%	—%	—%

周囲を特殊状態にする文様。裏は特殊状態時は回復、そうでない時は入手。異形に乗られると、自分が特殊状態になる

反転文様

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	100%	—%	—%	—%	—%

フロアにある文様がすべて反転する文様。裏も同様。異形に乗られても同様。ほしいアイテムがあるなら、乗らないこと

飛翔文様

	1	2	3	4
出現率	—	C	C	D
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	63%	31%	6%	—%	—%

乗ると別の部屋に転移する文様。嵐の剣と同様に通路にでも置いて、異形を転移させるのも作戦

氷結文様

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	—%	—%	44%	50%	6%

周囲を氷結攻撃する文様。裏は入手。異形に乗られてしまうと、自分が巻き添えになるので設置には注意が必要

腹痛文様

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	C
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	—%	44%	50%	6%	—%

周囲を腹痛状態にする文様。裏は腹痛状態時は回復、そうでない時は入手。異形に乗られると自分が腹痛になるので注意

腐食文様

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	—%	38%	50%	12%	—%

持っている心臓・肉がひとつ腐ってしまう文様。裏は腐りがひとつ回復する。文判印で裏表を確かめて乗るべき

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

欲情文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	—%	38%	50%	12%	—%

周囲を欲情させる文様。裏は欲情時は回復。そうでない時は入手。エロ印を付けているなら、文様を異形に踏ませるのも作戦

雷電文様

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	C	C	D		—	A	A	A

踏める数	1回	2回	3回	4回	5回
	—%	—%	44%	50%	6%

周囲を雷電攻撃する文様。裏は入手。ハングワンズ、シン・モニスのように、雷属性の攻撃に弱い敵の多い時にとくに効果的

骨

迷宮内でもっとも多く拾えるのが骨の類だ。投げての攻撃や特殊能力アップなど、手軽に使うことができる道具の代表格と言えるだろう。

表の見かた

暗黒骨 [1]	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		—	D [2]	D	C		—	[3]	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
[4]		63%	[5]	6%

かじると暗黒になる。投げると異形が暗黒。暗黒を防ぐアイテムがあれ[6] HPとVTの回復アイテムとして使用してもいい

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの４段階で表示。—は不明

※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 投＝異形に投げ当てたときの攻撃力
5 骨の数＝入手したときに骨が何本あるかの確率
6 アイテムの説明

暗黒骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	C		—	D	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	31%	6%

かじると暗黒になる。投げると異形が暗黒。暗黒を防ぐアイテムがあれば、HPとVTの回復アイテムとして使用してもいい

石骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	D	C	D		A	C	C	C

投	骨の数	3本	4本	5本
88		25%	63%	12%

かじると歯がおれてダメージ。投げると異形にダメージを与える。投げ威力は骨のなかでは強い。投げ攻撃専用アイテム

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

金の骨

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	D	D	D

投	骨の数	1本	2本	3本
90		100%	—%	—%

かじると部屋中が大爆発する骨。呪葬天使に1本投げると、玩具の箱と交換してもらえる。低判明率なのでかじるときは注意

銀の骨

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	D	D	D

投	骨の数	1本	2本	3本
90		100%	—%	—%

かじると火を吹く。呪葬天使に3個投げると、玩具の箱と交換してもらえる。低判明率なのでかじるときは注意

経験骨

	1	2	3	4
出現率	C	D	C	C
判明率	A	D	A	C

投	骨の数	2本	3本	4本
92		81%	19%	—%

かじると取得経験値が倍にふえる。60秒経つと効果がなくなる。どんどんかじって経験値稼ぎを。経験偽翼との併用も効果大

再階骨

	1	2	3	4
出現率	B	B	C	D
判明率	—	D	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		12%	50%	38%

階段がある部屋に行ったあとにかじると、そこにもどる骨。行っていない場合は動かない。長い道のりを戻る手間が省ける

死骨

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	C
判明率	—	A	B	C

投	骨の数	1本	2本	3本
0		6%	69%	25%

かじるとHPが1になる。投げると異形のHPが1に。VTだけが著しく低い時、これをかじって革命系アイテムを使うのもいい

体液骨

	1	2	3	4
出現率	C	C	C	C
判明率	A	B	B	D

投	骨の数	4本	5本	7本
0		63%	31%	6%

かじると足元に体液がもれ出てくる。HP、VT回復専用アイテムにするのが、最良の使用法

脱骨

	1	2	3	4
出現率	—	D	D	D
判明率	—	D	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	31%	6%

かじると脱力になる。投げると異形が脱力。グリロやセブンティーンなどの動きのはやい異形に投げると倒しやすくなる

追尾骨

	1	2	3	4
出現率	B	C	C	C
判明率	A	C	C	D

投	骨の数	3本	4本	5本
82		25%	63%	12%

かじると歯がおれてダメージ。投げると異形を追尾しダメージをあたえる。あまり近くに寄りたくない異形に投げると効果的

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

毒骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	D	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	31%	6%

かじると毒になる。投げると異形が毒。異形に投げてそのまま放っておき、ほかの異形を倒している間に弱るのを待つのも手

爆骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	B	C	C	C		A	A	C	D

投	骨の数	3本	4本	5本
82		25%	63%	12%

かじると爆発し周囲にもダメージをあたえる。投げても強力なので、遠距離からの攻撃に使うのもいい

判明骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	B	D	C		—	A	A	A

投	骨の数	1本	2本	3本
0		62%	38%	—%

かじるとダメージを受けるが、所持アイテムが判明する。判明印を付けているなら、異形の残りHPを知るのに使ってもいい

腹痛骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	D	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	31%	6%

かじると腹痛になる。投げると異形が腹痛。腹痛を防止するアイテムがあるなら、HP、VTの回復アイテムに使用してもいい

腐肉骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	D	D	D		A	A	C	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		37%	37%	26%

かじると腹痛になる。投げると異形が腐った肉に変化する。腹痛を防止するアイテムがあれば、腐った肉も怖くない

歩加骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	C	C	D		A	C	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		75%	19%	6%

かじると瞬時に転移する。階段のある部屋では効果がでない。投げると異形が転移。囲まれた時の一時しのぎに重宝する

まひ骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	D	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	31%	6%

かじるとマヒ状態になる。投げると異形がマヒ。戦わないで逃げたい時、異形を足止めするのにちょうどいい

守骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	D	C	D

投	骨の数	3本	4本	5本
82		25%	63%	12%

かじると炎・氷・雷属性の防御がアップする。80秒経つと効果がなくなる。ライアなど属性攻撃をもつ敵が多いときに役立つ

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1 の１Ｆ～ＢＦ６、2＝攻略Chapter 2 以降の１Ｆ～ＢＦ６、3＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ７～ＢＦ12、4＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ13以下を示す

耳栓骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	A	A	A

投	骨の数	2本	3本	4本
92		63%	25%	12%

かじると耳が聞こえなくなる。60秒経つと効果がなくなる。ハナニップなどの音による錯乱攻撃を避けられる

無敵骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	C	D	D		A	C	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	25%	12%

かじると無敵になる。15秒経つと効果がなくなる。投げると異形が無敵。鉄骨の液でぜひ増やしたい

矢骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	C	C	C	C		A	C	C	D

投	骨の数	3本	4本	5本
85		25%	63%	12%

かじると歯がおれてダメージ。投げると異形を貫通し直線上の異形にダメージ。通路におびき寄せ、異形が並んだら投げよう

欲骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	C	D		—	D	D	D

投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	31%	6%

かじると欲情状態になる。投げると異形が欲情。エロ印がついているときは、自分でかじったほうがおトク

乱骨

出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
	—	D	D	D		—	D	D	D

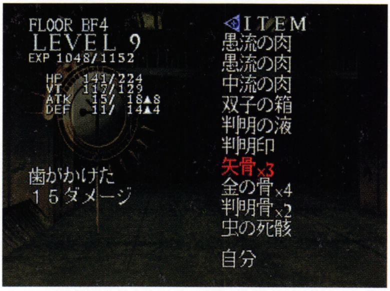
投	骨の数	2本	3本	4本
0		63%	31%	6%

かじると錯乱状態になる。投げると異形が錯乱。異形が錯乱している間に、素早く逃げよう

カンオケ男の「まぁ、聞きやがって下さい」②

骨のかじり時

骨はかじると、HPとVTがそれぞれ10ずつ回復しやがります。暗黒骨、経験骨、再階骨、脱骨、歩加骨、守骨、耳栓骨、欲骨は、非常の場合には、じゃんじゃんかじりやがってください。状態回復ができねぇ状態でも、死ぬよりまし。毒骨、腐肉、腹痛はHPに関わりやがるので、すぐ状態回復できるか、予防してあるときには、使いやがってください。ちゃんとした、回復アイテムが拾えるまで、頑張って持ちこたえやがってください。



▲かじるとダメージを受ける骨には、くれぐれも気をつけやがってください

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

寄生虫

主人公、道具が最初から持つ能力を高めるために虫を寄生させる。虫をさらに虫に寄生させることで力を組み合わせることも可能だ。

表の見かた

暗黒虫 1	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		―	D 2	C	D		―	3	A	A
投 4	コートまたは自分に寄生して暗黒を防ぐ虫。投げると異形が暗黒。異形を暗黒にすると、かなり戦いが楽。投げたほ 5 いい									

1 アイテム名
2 出現率＝各フロア別のアイテムの出現の可能性を高い順にA～Dの4段階で表示。―は不明
3 判明率＝アイテムを入手時に詳細が判明している確率を高い順にA～Dの4段階で表示。―は不明

※出現率と判明率の上段の数字は攻略Chapterと階層の区分を示す。詳細は各ページ下の説明を参照
4 投＝異形に投げ当てたときの攻撃力
5 アイテムの説明

暗黒虫	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		―	D	C	D		―	A	A	A
投 60	コートまたは自分に寄生して暗黒を防ぐ虫。投げると異形が暗黒。異形を暗黒にすると、かなり戦いが楽。投げたほうがいい									

運虫	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		―	C	C	D		―	A	A	A
投 90	自分に寄生させると運が良くなる虫。運気の剣と併用して、なるべく運のいいヒットをでやすくするのもよい。寄生虫の割に投げ威力も強いので、投げ当てに使用するのもいい									

活虫	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		―	C	C	B		―	A	A	A
投 90	自分に寄生してVT最大値がランダムで数ポイントアップする虫。活力のコートや持久偽翼と併用して、VTを重視した探索をするのもいい									

雷虫	出現率	1	2	3	4	判明率	1	2	3	4
		―	C	C	D		―	A	A	A
投 70	剣または自分に寄生し雷属性の攻撃を追加する虫。投げると異形に雷属性の攻撃。無属性または、雷以外の属性の剣に寄生させよう。氷虫や炎虫と組み合わせ2属性追加も可能									

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1の1F～BF6、2＝攻略Chapter 2以降の1F～BF6、3＝攻略Chapter 2以降のBF7～BF12、4＝攻略Chapter 2以降のBF13以下を示す

攻虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	D	―	A	A	A

投 90

自分に寄生してATKがランダムで数ポイントアップする虫。頑固の箱を開けるために、ATKを上げる場合にも使える。攻守のコートや攻撃偽翼を併用すると効果大だ

氷虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	C	C	D	―	A	A	A

投 70

剣または自分に寄生し氷属性の攻撃を追加する虫。投げると異形に氷属性の攻撃。無属性または、氷以外の属性の剣に寄生させよう。雷虫や炎虫と組み合わせ２属性追加も可能

除爆虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	C	D	D	―	B	B	B

投 81

寄生して、箱の爆発を解除する虫。進化の箱や、すばらしき箱などの「いいアイテムが入ってるのに爆発しやすい」箱を開けるときに付けていると心強い

体力虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	C	B	B	―	B	A	A

投 90

自分に寄生してHP最大値がランダムで数ポイントアップする虫。序盤のHPが少ないときに付けて補うのもよい

脱力虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	D	―	B	B	B

投 60

コートまたは自分に寄生して脱力を防ぐ虫。投げれば異形が脱力するので、投げ攻撃用のアイテムに使うこともできる

毒虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	C	―	A	A	A

投 90

コートまたは自分に寄生して毒を防ぐ虫。投げれば異形が毒状態になるので、投げ攻撃用のアイテムに使うこともできる

羽虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	D	D	D	―	D	D	D

投 0

寄生したアイテムごと飛び去ってしまう虫。いらないのに粘着印ではずれないアイテムをはずしたいときに、重宝する

判明虫

出現率 1	2	3	4	判明率 1	2	3	4
―	C	D	D	―	A	A	A

投 90

アイテムに寄生して、不明なアイテムを判明。また異形に投げると、残りHPが判明する。判明骨に比べると１個しか判明させられないが、ダメージを受けないところがメリット

【出現率・判明率上段の数字の説明】 １＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

腹痛虫

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
60	—	D	D	D	—	B	B	B

コートまたは自分に寄生して腹痛を防ぐ虫。投げると異形が腹痛になるので、投げ攻撃用のアイテムに使うこともできる

復活虫

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
25	—	—	—	C	—	—	—	B

虫の死骸を生き返らせる虫。虫の死骸の前段階が何だかわからないと、よけいな虫を復活させてしまうことも。よく考えて寄生させよう

炎虫

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
70	—	C	C	C	—	A	A	A

剣または自分に寄生し炎属性の攻撃を追加する虫。投げると異形に炎属性の攻撃。無属性または、炎以外の属性の剣に寄生させよう。雷虫や炎虫と組み合わせ 2 属性追加も可能

まひ虫

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
60	—	D	D	D	—	A	A	A

コートまたは自分に寄生してまひを防ぐ虫。投げると異形がマヒするので、投げ攻撃用のアイテムに使うこともできる

守虫

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
90	—	D	D	C	—	A	A	A

自分に寄生してDEFがランダムで数ポイントアップする虫。防御偽翼と併用してもいい。ちなみにDEF30以上になると、ほとんど異形の攻撃のダメージを受けなくなる

蟲喰い虫

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
81	—	—	—	D	—	—	—	B

虫を食べ成長する虫。寄生された虫は、みな喰われる。最後には、強力な攻守虫に変化するので、いらない虫を集めて、どんどん食べさせてしまおう

虫の死骸

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
3	—	D	D	D	—	B	B	B

死骸。すでに虫が寄生している対象物に別の虫を寄生させると出てくる。復活虫を使って生き返らせることも可能

幼虫

投	出現率 1	出現率 2	出現率 3	出現率 4	判明率 1	判明率 2	判明率 3	判明率 4
70	—	C	D	D	—	A	A	A

所持しているとフロアを降りるときに成長して、ほかの虫に変化することがある。活虫、攻虫、体力虫、流星虫に3/16の確率で、炎虫、守虫に2/16の確率で変化する

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1 の１Ｆ～ＢＦ６、2＝攻略Chapter 2 以降の１Ｆ～ＢＦ６、3＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ７～ＢＦ12、4＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ13以下を示す

欲虫

	1	2	3	4
出現率	―	D	D	―
判明率	―	B	B	―

投	
60	コートまたは自分に寄生して欲情を防ぐ虫。投げると異形が欲情するので、投げ攻撃用アイテムとしても使える。エロ印と併用しないこと

乱虫

	1	2	3	4
出現率	―	D	D	C
判明率	―	A	A	A

投	
60	コートまたは自分に寄生して錯乱を防ぐ虫。投げると異形が錯乱するので、投げ攻撃用アイテムとしても使える

流星虫

	1	2	3	4
出現率	―	C	C	C
判明率	―	B	B	B

投	
90	剣または自分に寄生して攻撃スピードをアップさせる虫。流星の剣などと併用し、異形の動きを速さで封じ込めるのもいい

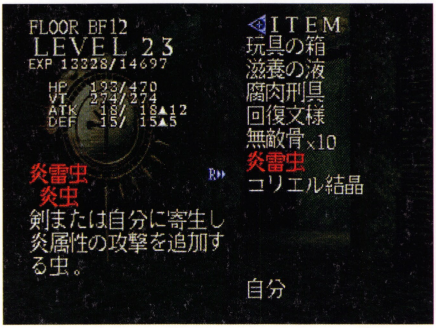
カンオケ男の「まぁ、聞きやがって下さい」③

虫の複合について

基本的に、どんな虫（蟲喰い虫、虫の死骸を除く）同士でも複合はできやがります。ただし、「剣または自分に寄生できる虫」と「コートまたは自分に寄生できる虫」を複合しやがった場合は、自分には両方の効力がありやがります。でも、剣またはコートに寄生させちまったら、虫の効力は対象となるアイテムにしか働きやがりません。

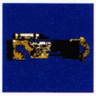
【例】　炎虫十欲虫＝炎欲虫
炎虫の寄生効果対象物→剣または自分
欲虫の寄生効果対象物→コートまたは自分

炎欲虫を自分に寄生させやがれば、炎虫と欲虫の両方の効果を発揮しやがります。でも、剣に寄生させると、炎属性は付きやがりますが、欲情は防げねぇし、コートに寄生させると、欲情は防ぎやがりますが、炎属性は付きゃしねぇ。うまく複合して便利になりやがってください。



▲複合を使えば一石二鳥です。ばしばし試しやがってください

【出現率・判明率上段の数字の説明】 1＝攻略Chapter 1 の１Ｆ～ＢＦ６、2＝攻略Chapter 2 以降の１Ｆ～ＢＦ６、3＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ７～ＢＦ12、4＝攻略Chapter 2 以降のＢＦ13以下を示す

 イベントアイテム

シナリオの進行をつかさどるのがこれらの道具だ。しかしそのどれもが、投げ当て用のアイテムとしても非常に高い攻撃力も持っている。

表の見かた

天使銃 **1**	絶大な威力 **2** で異形を葬り去る銃

1 アイテム名（結晶はイデアセフィロスと同義）

2 アイテムの説明（シナリオの流れで使用するところも一部記載してあるので参考に）

天使銃	絶大な威力で異形を葬り去る銃
首の者の結晶	首の者のイデアセフィロス。投げても強力。外界で入手し、警備天使に渡す。呪葬天使に渡すと、心臓の種に変えてくれる
コリエル結晶	コリエルのイデアセフィロス。投げても強力。神経塔内各所で入手。呪葬天使に渡すと、革命の液に変えてくれる
自分の結晶	自分のイデアセフィロス。投げても強力。研究所で入手し、イライザに渡す
角女の結晶	角女のイデアセフィロス。投げても強力。外界で入手する。呪葬天使に渡すと、判明骨に変えてくれる
箱の者の結晶	箱の者のイデアセフィロス。投げても強力。地下５階で入手する。呪葬天使に渡すと、ランダムで箱に変えてくれる
袋の者の結晶	袋の者のイデアセフィロス。投げても強力。外界で入手する。呪葬天使に渡すと、吸収刑具に変えてくれる
リトルの結晶	リトルのイデアセフィロス。投げても強力。地下15階で入手する。呪葬天使に渡すと天使銃に変えてくれる

【出現率・判明率上段の数字の説明】１＝攻略Chapter１の１Ｆ～ＢＦ６、２＝攻略Chapter２以降の１Ｆ～ＢＦ６、３＝攻略Chapter２以降のＢＦ７～ＢＦ12、４＝攻略Chapter２以降のＢＦ13以下を示す

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、一切受けつけておりません。御了承ください。

セガサターン完璧攻略シリーズ㉝

バロック
完全ガイドブック

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　井上功夫
発行所　株式会社　双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　株式会社リクルートコンピュータパブリシング
三晃印刷株式会社

Writer / 根本康弘
Thanks / 今井進介、菊崎準、松田あうら（TACO-MAX）
Map / 柴崎宏
Design / OURS Co.Ltd（松浦竜矢）
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

©STING/ESP
●セガサターン、SEGASATURNは㈱セガ·エンタープライゼスの商標です。
©FUTABASHA Printed in Japan　禁・無断転載複製
落丁·乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価·発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-16107-1 C0076

ISBN4-575-16107-1

C0076 ¥1100E

9784575161076

定価：本体1100円 + 税

1920076011009

BAROQUE

●戦いかたを知れば百戦百勝

具体的な状況や個性に応じたダンジョン攻略法を、写真とともにわかりやすく紹介!!

●物語の分岐は千変万化

検索性の高いフローチャート例を掲載。感動のエンディングまでを丁寧にフォロー！

●複雑な展開を一望千里

複雑なストーリーの核を、徹底追究したコラムを掲載。きっと物語がもっと面白くなる!!

●アイテムも異形も千差万別

個性豊かなアイテムや異形を完全紹介。データはもちろん攻略に直結の役立ち情報満載！

双葉社

Ⓒ STING / ESP

●セガサターン、SEGA SATURNは、（株）セガ・エンタープライゼスの商標です。